

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Philipp Glietsch**

**Die Bedeutung von Sidekicks  
in modernen Videospielen im  
Hinblick auf Narration und  
Gameplay**

**2014**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Die Bedeutung von Sidekicks in modernen Videospielen im Hinblick auf Narration und Gameplay**

Autor:  
**Herr Philipp Glietsch**

Studiengang:  
**Angewandte Medien**

Seminargruppe:  
**AM10wD1-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki**

Zweitprüfer:  
**Dipl.-Des. Mike Wolff**

Einreichung:  
Hamburg, 24.06.2014

# **BACHELOR THESIS**

---

## **The Relevance of Sidekicks in Modern Video Games with Regard to the Narrative and Gameplay**

author:

**Mr. Philipp Glietsch**

course of studies:

**Applied Media**

seminar group:

**AM10wD1-B**

first examiner:

**Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki**

second examiner:

**Dipl.-Des. Mike Wolff**

submission:

Hamburg, 24.06.2014

---

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Glietsch, Philipp

**Die Bedeutung von Sidekicks in modernen Videospielen im Hinblick auf  
Narration und Gameplay**

The Relevance of Sidekicks in Modern Video Games with Regard to the  
Narrative and Gameplay

51 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2014

Abstract

In dieser Arbeit beschreibt der Autor die Funktionen von Sidekicks in modernen Videospielen und erläutert ihre Bedeutung im Hinblick auf Narration und Gameplay. Er vergleicht diese mit ihren herkömmlichen Pendants. Hierfür befasst er sich mit den bestehenden Forschungsergebnissen, analysiert die Sidekicks aus den Videospielen Bioshock Infinite, The Last of Us und Ico und wertet eine Umfrage, die er zum Thema durchgeführt hat, aus.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>V</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis.....</b>	<b>VII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung .....</b>	<b>1</b>
1.1 Vorstellung der Problemstellung.....	1
1.2 Vorstellung des Ziels .....	3
1.3 Vorstellung der Vorgehensweise .....	3
<b>2 Theoretische Grundlagen .....</b>	<b>5</b>
2.1 Was ist ein modernes Videospiel? .....	5
2.2 Was ist ein Sidekick?.....	9
2.3 Wie funktionieren Sidekicks in Videospielen? .....	12
<b>3 Fallanalysen .....</b>	<b>17</b>
3.1 Grundlagen für die Fallbeispiele.....	17
3.2 Bioshock Infinite .....	18
3.2.1 Das Genre: First-Person-Shooter .....	18
3.2.2 Der Protagonist: Booker.....	19
3.2.3 Der Sidekick: Elizabeth .....	21
3.2.4 Fazit .....	26
3.3 The Last of Us .....	29
3.3.1 Das Genre: Survival-Horror Third-Person-Shooter .....	29
3.3.2 Der Protagonist: Joel.....	30
3.3.3 Der Sidekick: Ellie .....	32
3.3.4 Fazit .....	36
3.4 Ico.....	38
3.4.1 Das Genre: Action-Adventure .....	38
3.4.2 Der Protagonist: Ico .....	39
3.4.3 Der Sidekick: Yorda .....	41
3.4.4 Fazit .....	42

---

<b>4</b>	<b>Die Umfrage.....</b>	<b>44</b>
4.1	Grundlagen.....	44
4.1.1	Zielgruppe des Fragebogens .....	44
4.1.2	Erstellungsprozess, Pretest und Freigabe des Fragebogens ...	44
4.2	Auswertung des Fragenbogens.....	45
4.2.1	Daten der Befragten.....	45
4.2.2	Ergebnisse der Einschätzungen von Sidekicks .....	46
4.2.3	Ergebnisse der offenen Fragen.....	47
<b>5</b>	<b>Fazit.....</b>	<b>50</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>XI</b>
	<b>Bilddverzeichnis.....</b>	<b>XIII</b>
	<b>Anlagen .....</b>	<b>XIV</b>
	<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>XVIII</b>

---

## Abkürzungsverzeichnis

KI	Künstliche Intelligenz
NSC	Nicht-Spieler-Charaktere
griech.	griechisch
lat.	latein
FPS	First-Person-Shooter

---

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Rechts: Elizabeth zu Beginn Links: Elizabeth im späteren Verlauf .....	25
Abbildung 2: Deckungssystem The Last of Us .....	34



# 1 Einleitung

## 1.1 Vorstellung der Problemstellung

*“The sidekick becomes a modern equivalent of the Greek chorus, performing traditional tasks of providing interludes, reacting as a miniature audience, reinforcing the actions of the major character, providing information about new characters, and marking passages of time from one event to another.”<sup>1</sup>*

Hieraus ergibt sich, dass Sidekicks bereits seit den Theaterstücken und Erzählungen der Antike ein wichtiger Bestandteil von Geschichten sind. Sie finden sich in den meisten Medien wieder, von der Literatur, über das Theater und dem Film, bis hin zu Comics, in denen ihnen eine bis heute beinahe unerreichte Bedeutung zukommt. Doch spätestens mit dem Schritt der Videospielindustrie in die 16 Bit Ära<sup>2</sup> haben sie in einem weiteren Medium einen Platz gefunden. Sie sind heutzutage aus Videospielen ebenso wenig wegzudenken wie aus Comics. Sie haben bereits einen weiten Weg hinter sich gebracht, der allerdings noch kein Ende gefunden hat.

Dank der Interaktivität von Videospielen sind Sidekicks nicht mehr nur auf die narrative Ebene beschränkt, sondern haben nun auch die Möglichkeit, auf der ludischen zu agieren. Allerdings waren ihre Aufgaben in der Anfangszeit, der technischen Limitierung geschuldet, sehr eingeschränkt. Das äußerte sich meistens darin, dass sie nur auf der einen oder der anderen Ebene oder auf beiden sehr eingeschränkt funktionierten. Im Laufe der Zeit haben sie sich sowohl auf beiden Ebenen als auch im Zusammenspiel beider stark weiter entwickelt. Das, was in den frühen Tagen noch eines der größten Probleme darstellte, kommt ihnen heute zu Gute und wird sie in der Zukunft vermutlich noch weiter von herkömmlichen Sidekicks<sup>3</sup> abheben.

Es gilt hierbei zu beachten, dass die bloße technische Möglichkeit Charaktere auf beiden Ebenen gleichermaßen agieren zu lassen, nicht gleichbedeutend mit der Tatsache ist, dass sie in jedem Videospiel darauf ausgelegt sind, ausgewogen zu

---

<sup>1</sup> Buchanan S. 24

<sup>2</sup> Die 16 Bit Ära startete Ende der 1980er Jahre mit der Veröffentlichung des Sega Megadrive (29.10.1988 in Japan) und des Super Famicoms, in Europa und Nord Amerika besser bekannt unter dem Namen Super Nintendo Entertainment System (kurz SNES, 21.11.1990 in Japan).

<sup>3</sup> Als „Herkömmliche Sidekicks“ werden in dieser Arbeit Sidekicks aus anderen Medien als Videospielen bezeichnet.

funktionieren. So ist es durchaus auch heute noch der Fall, dass sich Sidekicks in Videospielen mehr auf der narrativen Ebene bewegen und die ludische Ebene nur selten bis gar nicht berühren, respektive vice versa. In den Fällen, in denen sowohl die narrative als auch die ludische Ebene gleichermaßen bedient werden, können Sidekicks in Videospielen eine nie dagewesene und ungeahnte Komplexität erreichen.

Dadurch wird es dem Spieler ermöglicht, eine noch tiefere Bindung mit sowohl dem Helden, als auch dessen Sidekick einzugehen, da er selbst Teil des Abenteuers wird.

Diese zweite, neue Ebene, auf denen sie nun agieren können, bringt ein großes Potential mit sich, allerdings birgt sie auch viele neue und bisher unbekannte Probleme.

Da Videospiele erst in den letzten Jahren verstärkter Gegenstand von wissenschaftlicher Forschung geworden sind, sind noch viele Bereiche nahezu unangetastet. Zu diesen weniger beachteten Bereichen der wissenschaftlichen Untersuchung gehören neben vielen nicht populärwissenschaftlich relevanten Themen unter anderem auch die Sidekicks. Diese sind zwar bereits teilweise für andere Medien wie Film, Comics, Literatur und Theater untersucht und klassifiziert worden, allerdings nur in Teilen mit denen in Videospielen vergleichbar.

Auf Grund der Möglichkeit mit ihnen zu interagieren und die Handlung, bzw. den Handlungsablauf, zu beeinflussen und der Tatsache, dass Sidekicks nur minimaler Bestandteil dieser sein müssen, unterscheidet sie partiell enorm von ihren herkömmlichen Pendants. Daraus ergibt sich, dass der Sidekick-Begriff in Videospielen nicht gleichermaßen einfach einzugrenzen und zu definieren ist, da Videospiele teilweise auf eine tiefere Geschichte verzichten, Charaktere allerdings dennoch zu Sidekicks stilisiert werden können. Dieser Tatsache geschuldet ergeben sich vollkommen neue Arten von Sidekicks.

Ähnlich wie in den Geschichten und Abenteuern selbst, stehen Sidekicks auch in der Forschung im Schatten der Helden, obwohl ihre Rolle oftmals nicht zu vernachlässigen ist. Insbesondere die Sidekicks in Videospielen wurden durch ihr junges Alter noch nicht tiefergehend analysiert, was im Hinblick auf die Entwicklung der letzten zehn Jahre dringend nachgeholt werden muss. Darum werde ich mit dieser Arbeit einen Schritt in diese Richtung wagen.

## 1.2 Vorstellung des Ziels

Ziel der Arbeit ist es, die Bedeutung von Sidekicks in modernen Videospielen<sup>4</sup> zu analysieren, ihre Einarbeitung in die Narrative und die Auswirkungen auf das Gameplay zu untersuchen.

Um die Bedeutung von Sidekicks in modernen Videospielen zu bewerten, muss man sich einige Fragen stellen. Diese werde ich in der folgenden Arbeit angehen und am Ende, in einem Fazit zusammenfassen. Kernfragen hierfür sind bspw.: Wie funktionieren die Nicht-Spieler-Charaktere<sup>5</sup> (im weiteren NSC genannt), was ist ihre Aufgabe und wie wirken sie auf den Spieler ein? Was unterscheidet einen Sidekick von einem gewöhnlichen NSC?

Um die Funktion von Sidekicks näher zu beleuchten, ist es wichtig einen Blick auf ihre herkömmlichen Pendants, als auch auf ihre eigenen Vertreter zu werfen.

Welche Aufgaben haben sie und über welche Wege versuchen sie diese zu erreichen? Wie interagieren sie mit dem Spieler und welche Unterschiede gibt es zu „echten“ menschlichen Mitspielern? Und schlussendlich die Frage: Was macht eigentlich einen „guten“ Sidekick aus? Reicht es, dass er nur auf der ludischen oder narrativen Ebene funktioniert oder muss er zwangsläufig auf beiden gleich gut sein?

## 1.3 Vorstellung der Vorgehensweise

Zur Beantwortung dieser Fragen werde ich mich zum einen an bereits gewonnenen Forschungsergebnissen orientieren und diese im Kontext meiner Arbeit auswerten. Zum anderen werde ich an Hand einiger ausgesuchter Fallbeispiele Analysen erstellen, um einen Überblick darüber zu erlangen, welche Eigenschaften die Sidekicks in diesen Spielen haben und welche sie herausstechen lassen. Was sind ihre Stärken und Schwächen und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sind zu beobachten?

---

<sup>4</sup> Modernens Videospiel: Je nach Definition kann man, wenn man von modernen Videospielen spricht, bereits Spiele der 16 Bit Ära (1988 Sega Megadrive) dazu zählen oder auch den Übergang zu 3D Spielen (1994 Sega Saturn und Sony Playstation). In dieser Arbeit werde ich mich allerdings, wenn nicht explizit erwähnt, ausschließlich auf Spiele die innerhalb der letzten 15 Jahren produziert wurden beziehen.

<sup>5</sup> NSCs sind vom Computer gesteuerte Spielfiguren innerhalb eines Spiels, die nicht vom Spieler gesteuert werden.

Hierfür werde ich die Spiele *Bioshock Infinite*, *The Last of Us* und *Ico* analysieren. Bei der Analyse werde ich insbesondere auf die Einbindung der Charaktere in das Spielgeschehen und die Geschichte des Spiels achten und inwiefern sie an dieser teilnehmen, was ihre ludischen und narrativen Aufgaben sind und wie sie auf Geschehnisse einwirken. Außerdem soll das Verhältnis zum Protagonisten und dem Spieler genauer betrachtet werden.

Zur Gewährleistung der Wissenschaftlichkeit der Arbeit und um eventuelle subjektive Einschätzungen zu korrigieren, werde ich einen Fragebogen erstellen und diesen von der Zielgruppe ausfüllen lassen. Das Ziel des Fragebogens ist die Erfassung von positiven sowie negativen Aspekten und dazu gehörige Beispiele von Sidekicks. Desweiteren sollen die Antworten Vorlieben von Spielern im Hinblick auf die Präsenz von Sidekicks im Gameplay, der Geschichte und Storytelling erfassen. Zudem werde ich den Befragten die Möglichkeit geben, ihre persönliche Einschätzung von Vor- und Nachteilen von Videospiel- Sidekicks gegenüber herkömmlichen Sidekicks abzugeben.

Durch die Auswahl der Fragen erhoffe ich mir ein möglichst breites Spektrum an Informationen abzudecken.

## 2 Theoretische Grundlagen

### 2.1 Was ist ein modernes Videospiel?

Im folgenden Kapitel wird zum besseren Verständnis das Medium Videospiel beleuchtet. Hierbei wird allerdings keine ausführliche Analyse der Geschichte der Computer- und Videospiele angestrebt, vielmehr soll ein kurzer Überblick über das Medium an sich und seine besonderen Merkmale gegeben werden.

Ohne das Medium und seine Besonderheiten, seine Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu anderen Medien, wären Sidekicks in der Form, in der sie heute existieren, nicht möglich.

Videospiele haben sich in den letzten Jahrzehnten in den unterschiedlichsten Erscheinungsformen als fester Bestandteil des Unterhaltungsangebots etabliert.<sup>6</sup>

In dieser Zeit haben sich die verschiedensten Synonyme für diese „[...] interaktiven Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden“<sup>7</sup> entwickelt. Am geläufigsten sind dabei die Begriffe Video- und Computerspiele, stellvertretend aber auch PC- oder Konsolenspiele und eine Vielzahl weiterer Fachbegriffe. Christoph Klimmt benennt hier bspw. noch Tele- oder interaktive Bildschirmspiele.<sup>8</sup> Zudem lassen sich nach Hardy Dreier auch noch stationäre und mobile Plattformen unterscheiden, wobei Spielkonsolen und der PC den stationären Plattformen zuzurechnen sind.<sup>9</sup> Außerdem kann man eine weitere Unterscheidung nach dem Vertriebsweg, nach physikalischen Datenträgern wie CD, DVD und BluRay oder digitalen Downloads über Vertriebsplattformen, wie bspw. Steam<sup>10</sup> oder Origin<sup>11</sup> vornehmen.

Innerhalb der Arbeit wird ausschließlich der Terminus Videospiel verwendet, da Klimmts Unterscheidung zwischen Computer- und Videospielen für diese Arbeit unerheblich ist. Seine Definition der Begriffe bezieht sich auf die Plattform, auf der die

---

<sup>6</sup> Dreier, H. (2006), S. 56

<sup>7</sup> Klimmt, C. (2004), S.696

<sup>8</sup> Vgl. ebd.

<sup>9</sup> Vgl. Dreier, H. (2006), S. 57

<sup>10</sup> Steam ist eine Internet-Vertriebs- und Social Gaming-Plattform für Computerspiele und Software des Unternehmens Valve Corporation.

<sup>11</sup> Origin ist eine Internet-Vertriebs- und Social Gaming-Plattform des Unternehmens Electronic Arts Inc.

Spiele konsumiert werden. Die Plattformen spielen insbesondere in den letzten Jahren immer seltener eine Rolle, da die meisten Spiele auf sämtlichen Plattformen erhältlich sind und sich kaum voneinander unterscheiden lassen. Ausschließlich die Arten der Eingabegeräte unterscheiden sich und der Grund für die Nichterhältlichkeit ist meist auf Marketingkampagnen der Hersteller zurückzuführen und nicht auf die technische Unmöglichkeit, die Spiele auf andere Plattformen portieren zu können. Auch Pietschmann sieht diese Unterscheidung eher technisch und historisch begründet und hält die Unterscheidung zwischen den Begriffen Computer- und Videospiel für ungeeignet.<sup>12</sup>

Desweiteren spielt auch die Form des Vertriebswegs innerhalb dieser Arbeit keine Rolle, da sie keinen Einfluss auf das Spielerleben oder den Inhalt des Spiels hat.

Nachdem nun die Grundlagen erläutert wurden, geht es im Folgenden um die Besonderheiten des Mediums Videospiel und seine Unterschiede zu anderen Medien.

Als eine der hauptsächlichen Besonderheiten benennt Klimmt die Interaktivität:

„Die zentrale Eigenschaft, die Computer- und Videospiele von herkömmlichen Unterhaltungsangeboten (z.B. Romanen, TV-Angeboten, Radiosendungen und Musik) unterscheidet, ist ihre Interaktivität.“<sup>13</sup>

Diese erlaubt es dem Spieler, nicht nur ein passiver Konsument eines Produkts zu sein, sondern selbst eine aktive Rolle innerhalb des Geschehens zu übernehmen.

Zudem laufen die Geschehnisse nie nach einem strikten, von den Produzenten festgelegten Plan ab.<sup>14</sup> Der Spieler hat stets die Möglichkeit, je nach Spiel und Genre unterschiedlich, mehr oder weniger auf die Reihenfolge und die von den Produzenten eingebauten Story- und Spielelemente einzuwirken, sie zu verändern oder sie zu ignorieren. So müssen bspw. nicht alle Gegenstände aufgenommen, alle Gegner besiegt/zerstört oder sämtliche (Neben-)Missionen erfüllt werden, um das Ziel des Levels oder Spiels zu erreichen. In Spielen, wie z.B. *The Witcher 2: Assassins of Kings*, können die Entscheidungen des Spielers dazu führen, dass man enorme Teile der Geschichte und der Spielwelt nur durch ein zweimaliges Durchspielen des Spiels erleben kann. Diese „Freiheit“ in Spielen hat insbesondere in den letzten Jahren stark

---

<sup>12</sup> Vgl. Pietschmann, D. (2009), S. 9

<sup>13</sup> Klimmt, C. (2004), S.701

<sup>14</sup> Vgl. ebd. S.701

zugenommen. Hierzu sei auf die Rollenspiel-Reihe *Mass Effect* verwiesen, in der die Entscheidungen des Spielers im ersten Spiel dieser Reihe Auswirkungen auf das Spielgeschehen im dritten und letzten Teil haben können.

Ein weiterer wichtiger Begriff innerhalb der Erforschung von Computer- und Videospielen, der immer wieder inner- und außerhalb der wissenschaftlichen Literatur fällt, ist die Immersion. Immersion stammt vom lateinischen *immerge* ab und bedeutet eintauchen oder eindringen. „In der neueren Medienwissenschaft wird der Begriff Immersion vorwiegend für das mentale Eintauchen in virtuelle Welten verwendet.“<sup>15</sup> Auch Gander sieht, im Hinblick auf Storytelling, in Immersion einen Geisteszustand, der ein Individuum in eine andere Welt eintauchen und die ihn umgebende Welt vergessen lässt. Dieser Zustand kann seiner Aussage nach unterschiedlich intensiv sein, wird allerdings von den meisten generell als etwas Positives empfunden. Er stellt zudem heraus, dass es sich bei der Immersion um kein Videospiel-exklusives Phänomen handelt.<sup>16</sup>

Im Zusammenhang mit der Immersion spielt auch die Identifikation mit der zu spielenden Figur eine wichtige Rolle im Erleben von Videospielen. Schirra und McGrath definieren Identifikation in *Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm* wie folgt:

*„Im aktuellen Kontext meint „Identifikation“ die Fähigkeit, sich in einen anderen hineinzusetzen, seine Handlungsmotive nachzuvollziehen, seine Wahrnehmungen und Vorstellungen abzuschätzen und auf diese Weise seinem Handeln einen Sinn zu geben. [...] Nur indem man sich in einem anderen spiegelt, ihm (oder ihr) ein für andere unzugängliches, aber reiches geistiges Innenleben zugesteht, wird es, vereinfacht ausgedrückt, möglich, ebenfalls ein privates geistiges Innenleben zu gestalten“<sup>17</sup>*

Die Identifikation mit dem Protagonisten ist besonders in Spielen mit einer stärker ausgeprägten narrativen Ebene wichtig. Hierbei gibt es auf eben dieser Ebene unterschiedliche Ansätze: Der erste und zugleich der vermeintlich einfachste Ansatz ist, dass der Spieler in eine „leere und stumme Hülle“ schlüpft. Hierbei hat der Spieler in Dialogen ausschließlich eine passive Rolle, seine einzige Möglichkeit auf die Aussagen zu reagieren ist, dass er den Anweisungen folgt (z.B.: er erfüllt die

---

<sup>15</sup> Kühn, A. (2011), S. 53

<sup>16</sup> Gander, P. (1999), S. 1ff

<sup>17</sup> Schirra, J.R.J. & Carl-McGrath, S. (2002), S. 151f

geforderte Mission, er holt den gewünschten Gegenstand oder geht in einer bestimmten Position in Deckung). Ein Paradebeispiel für diesen Ansatz ist *Gordon Freeman* aus der *Half Life Reihe*, dessen Hintergrundgeschichte und Charakterbeschreibung in wenigen Sätzen zusammengefasst werden kann. Zudem spricht er in keinem einzigen Spiel der Reihe ein Wort.

Der zweite, wesentlich komplexere Ansatz, verfügt über einen Protagonisten mit einem deutlich ausgearbeiteten Charakter und einer Stimme. Diese kann entweder automatisch, ohne Einmischung des Spielers an bestimmten Stellen des Spiels auf Ereignisse reagierend zum Einsatz kommen (Bsp.: ein NSC spricht den Spieler an oder die Figur weist NSCs an, etwas bestimmtes zu tun) oder direkt vom Spieler genutzt werden, indem er aus verschiedenen vorgegebenen Antwort- und Aussagemöglichkeiten auswählt.

Ein bekannter Vertreter dieser Kategorie ist *Niko Bellic*. Dieser hat eine tiefergehende Hintergrundgeschichte und einen ausführlich ausgeprägten Charakter, der sowohl innerhalb des Spiels als auch in Cutscenes<sup>18</sup> zum Tragen kommt.

Ein dritter, sehr weit gefächelter Ansatz kann eine Mischform aus beidem sein. Dieser kann vorwiegend zum ersten oder zweiten Ansatz tendieren.

Der erste Ansatz bietet vor allem den Vorteil, dass sich beinahe jeder mit dem Charakter identifizieren kann (ein Problem stellen in diesen Fällen eher die Aufgaben dar, mit denen der Spieler konfrontiert wird), denn er hat keine unsympathischen Charakterzüge, Eigenschaften oder Ansichten. Der zweite Ansatz erschwert es dem Spieler auf Grund des vordefinierten Charakters, den er mögen oder nicht mögen kann, sich mit diesem zu identifizieren.

Gesetzt dem Fall, dass er kaum oder keine der Charaktereigenschaften mit ihm teilt, ist es eher unwahrscheinlich, dass er sich mit dem Charakter identifizieren wird.

Teilt er jedoch Charaktereigenschaften oder Meinungen mit ihm oder hält diese zumindest für sympathisch, ist der Spieler eher dazu geneigt, sich mit der Figur zu identifizieren.

---

<sup>18</sup> Videos, in denen der Spieler ausschließlich Betrachter des Geschehens ist und nicht selbstständig agieren kann. Sie dienen meist dazu, die Geschichte des Spiels voranzutreiben oder für die Entwickler nicht oder nur schwer umsetzbare Sequenzen zu erzählen.



## 2.2 Was ist ein Sidekick?

Wenn man den Begriff Sidekick in Wörterbüchern nachschlägt, so trifft man immer wieder auf Begriffe wie „enger Freund“, „guter Bekannter“ oder auch „Handlanger“ und „Kumpan“. Das Oxford Dictionary definiert den Begriff wie folgt:

*„A person's assistant or close associate, especially one who has less authority than that person.“<sup>19</sup>*

Die Rolle der Sidekicks ist in sämtlichen Medien, von der Literatur über den Comic bis hin zum Film und Theater zu den Nebencharakteren zu zählen. Im Gegensatz zu den Protagonisten stehen sie meist nicht im Fokus der Geschichte, bzw. der Wahrnehmung des Rezipienten. Ron Buchanan bezeichnet sie daher als unbedeutendere Figuren innerhalb der Geschichte, aber als wesentlichen Bestandteil für die Geschichtsentwicklung. Seiner Aussage nach definiert die Anwesenheit des Sidekicks maßgeblich die Identität des Protagonisten.<sup>20</sup>

*„The most important task of the Sidekick is to accompany the central character throughout the quest and plot.“<sup>21</sup>*

Auch wenn sein Schwerpunkt auf dem Begleiten des Protagonisten liegt, sind seine Aufgaben innerhalb der Geschichten ebenso vielfältig wie die Geschichten und Abenteuer, in denen er auftritt. Seine Rolle ist meist eng mit der des Helden verknüpft, da sich sein Auftreten und seine Aufgaben direkt auf die Fähigkeiten des Helden beziehen. Die Eigenschaften des Sidekicks sind dementsprechend oft komplementär zu denen des Helden, sodass die Schwächen des Helden von den Stärken des Sidekicks ausgeglichen werden können, aber auch umgekehrt. Doch ist die Verteilung der Stärken und Schwächen meist eher unausgewogen. Die Helden, bzw. Protagonisten der Geschichten haben meist mehr oder zumindest ausgeprägtere Stärken als der Sidekick. Das dient in erster Linie dazu, den Sidekick menschlicher zu machen, sodass sich der Rezipient besser mit ihm identifizieren kann.<sup>22</sup> Zusätzlich soll es die Fähigkeiten des Helden noch weiter heraus stellen, damit er seiner Rolle als „Held“ gerecht wird.

---

<sup>19</sup> Buchanan, R. (2003), S.15

<sup>20</sup> Ebd.

<sup>21</sup> Ebd. S.16

<sup>22</sup> Ebd. S.21

Anhand dieses Merkmals lässt sich sehr gut festmachen, dass Sidekicks nicht nur eine für die Geschichte intrinsische Aufgabe haben, sondern auch eine an das Publikum selbst gerichtete extrinsische. Dies wird auch insbesondere in Comic-Büchern sehr deutlich, denn hier sollen sie dem Publikum eine Identifikationsmöglichkeit bieten, bzw. Comics für eine jüngere Zielgruppe attraktiv machen.<sup>23</sup>

*„As a narrator or as a quasi-audience, the sidekick supplies information necessary to for the reader, viewer, or listener to understand fully the character and plot nuances“*<sup>24</sup>

Dieser Aspekt von Sidekicks ist besonders wichtig, da es dem Rezipienten auch ohne einen allwissenden Erzähler ermöglicht wird, den Charakter und die Gedanken des Protagonisten kennen zu lernen und immer dicht am Geschehen zu sein. Der Sidekick wandelt somit die inneren Monologe des Protagonisten in Dialogen mit seinem Partner. Er kann in diesen seine Gefühle und Sorgen mitteilen, die ansonsten für den Rezipienten nicht zugänglich wären. Außerdem bieten sie die Option, dass der Protagonist seine Pläne für den Betrachter offenlegen und nachvollziehbar machen kann. Dadurch hat der Rezipient die Möglichkeit „mittendrin statt nur dabei“ zu sein und somit das Gefühl, die Figuren noch besser zu kennen.

Damit einhergehend können auch eigentlich unsympathische Charakterzüge des Protagonisten durch den Sidekick beleuchtet und relativiert werden. Ein gutes Beispiel hierfür ist *Sherlock Holmes*. Dieser ist ein genialer und anderen Menschen überlegener Detektiv und dadurch ein sehr interessanter Charakter. Auf Grund dieser Genialität und seiner damit verbundenen Arroganz, die er zeitweilig an den Tag legt, wie auch weiterer Eigenheiten, bspw. sein Drogenkonsum, lassen ihn nicht immer sonderlich sympathisch erscheinen. Hier ist es hilfreich, dass die Geschichte aus *Watsons* Perspektive und seiner Faszination für *Holmes* erzählt wird. Da sich der Rezipient leichter mit *Watson*, als „einer von ihnen“, identifizieren kann, nimmt er positive Aussagen und Charakterbeschreibungen von ihm eher wahr als es der bloße Sachverhalt vermitteln würde. Mit dieser Form der Erzählung ist es möglich, kontroverse und unsympathische, aber dadurch gleichzeitig interessantere und vielschichtigere Charaktere in die Geschichten einzubauen. Der Held der Geschichte muss somit kein sympathischer, perfekter und moralisch einwandfreier Saubermann sein, um vom Publikum akzeptiert und gemocht zu werden.

---

<sup>23</sup> Vgl. Latham, A.S. (2012), S. 37

<sup>24</sup> Buchanan, R. (2003), S.15

Zu den generellen Aufgaben der Sidekicks gehört es oftmals, die Dramaturgie der Geschichte zu steigern, da sie durch ihre beinahe permanente Anwesenheit, meist eine sehr enge Bindung zu dem Protagonisten haben. Hieraus ergibt sich, dass sie entweder selbst in das Visier des Gegenspielers geraten oder man durch ihre Perspektive das Leiden und die Probleme des Protagonisten miterlebt. Entgegen dieser dramaturgischen Steigerung können sie allerdings auch als Comic Relief dienen. Dieses rhetorische Stilmittel wird oft dazu eingesetzt, kurzzeitig die Spannung, mittels eines komischen Einwurfs aus der Situation zu nehmen. Diese Aufgabe fällt meist den Sidekicks zu, da es unangemessen wäre, wenn der Held, der in den meisten Geschichten ernstgenommen werden soll, aus seiner Rolle fällt.<sup>25</sup> Diese Sidekicks sind oftmals ohnehin eher als lustig oder tollpatschig charakterisiert und somit passt dieses Verhalten in ihr Rollenbild.

In manchen Situationen ist es notwendig, den Helden, der durch seine überragenden Fähigkeiten zu sehr von sich überzeugt ist und dadurch sein Können überschätzt, auf den Boden der Tatsachen zurück zu holen.<sup>26</sup> Aber auch abseits dieser speziellen Umstände bietet der Sidekick oftmals einen anderen Blick auf die Gegebenheiten, denen das Gespann gegenüber steht. Häufig sind nicht nur seine Fähigkeiten konträr zum Helden, sondern auch seine demografischen Eigenschaften. Nicht selten ist der Sidekick jünger oder hat eine andere Herkunft. Dadurch hat er auf vielen Gebieten einen anderen Wissensstand oder abweichende Moralvorstellungen als der Held. Diese können situationsabhängig die des Helden übersteigen und die Aufgabe des Sidekicks ist es dann, dem Helden zu zeigen, dass auch er noch etwas lernen kann. Wenn sie ihm unterlegen sind, hat der Sidekick die Möglichkeit durch seinen Mentor etwas zu lernen. In beiden Fällen wird dem Helden eine weitere Sichtweise geboten, er kann daraufhin seine eigene überdenken, gegebenenfalls anpassen und danach handeln. In einigen Situationen, in denen Entscheidungen bereits getroffen wurden, kann der Sidekick diese hinterfragen. Das eröffnet dem Rezipienten zeitgleich die Option, seine eigene Wahrnehmung der Situation zu überdenken.

---

<sup>25</sup> Vgl. Habgood, J. u.a. (2010), S. 208

<sup>26</sup> Buchanan, R. (2003), S. 22

*“Lastly, through the sidekick, the hero(ine) enjoys a buffer from his/her environment. The hero(ine) is often above life, too great—either in reality or in self-perception—to live among the ordinary rabble with whom the hero(ine) must associate. By having someone to perform menial tasks, the hero(ine) can remain detached from society, and because of this isolation, s/he can contribute his/her own mystique.”<sup>27</sup>*

Die Beziehung zwischen dem Protagonisten und seinem Sidekick funktioniert nur, wenn sich für beide, angesichts der oben genannten Eigenschaften und Fähigkeiten, ein Nutzen aus dieser Partnerschaft ziehen lässt. So kann der Sidekick einen Mentor gewinnen und der Held einen moralischen Kompass; bekommt der Sidekick eine Möglichkeit Abenteuer zu erleben, zu denen er alleine nicht im Stande wäre und der Held einen loyalen Partner und Geschichtsschreiber.

Aus all dem ergibt sich folgendes:

*“The sidekick becomes a lesser model of the hero(ine), one which we can emulate more readily while still hoping that we might attain the ideal.”<sup>28</sup>*

## 2.3 Wie funktionieren Sidekicks in Videospielen?

In diesem Kapitel soll es weniger um die technische Umsetzung, als vielmehr um das Ergebnis dieser gehen. Für den Spieler ist es in der Regel unbedeutend warum das Spiel funktioniert, solange es funktioniert.

Die Funktionen von Sidekicks sind in vielen Fällen denen von herkömmlichen Sidekicks aus anderen Medien sehr ähnlich. Das gilt zumindest für die Videospiele, in denen die Geschichte im Vordergrund steht. In anderen Videospielen ist jedoch die Geschichte auf ein Mindestmaß reduziert. Auch in diesen können Sidekicks einen Platz finden. Ein gutes Beispiel hierfür sind *Luigi* aus den frühen *Super Mario* und *Tails* aus den *Sonic* Spielen. Hier erfüllen die Sidekicks wiederum teilweise andere Zwecke, wobei die Kernaufgaben erhalten bleiben. Denn wie bereits im vorherigen Kapitel beschrieben, ist es die Bestimmung von Sidekicks, den Protagonisten zu begleiten und ihm auf seinen Abenteuern unterstützend zur Seite zu stehen.

---

<sup>27</sup> Buchanan, R. (2003), S. 24

<sup>28</sup> Ebd. S. 25

In den maßgeblich durch die Geschichte getriebenen Videospielen übernehmen die Sidekicks viele dieser Aufgaben in gleicher Weise. Die breite Palette an Funktionen macht das Erstellen von Videospiel-Sidekicks, aber auch von NSC-Figuren und -Begleitern generell, zu einem schwierigen Feld und bringt viele interessante Herausforderungen mit sich.<sup>29</sup> Für das Gelingen der Produktion von Videospielen benötigt man verschiedenste Experten, damit die Sidekicks in jeder Disziplin bestmöglich funktionieren. Neben den Designentscheidungen, die auch für herkömmliche Sidekicks getroffen werden müssen, wie Charakterisierung, Aussehen und Geschichte, muss für Sidekicks in Videospielen auch noch eine Art "künstliche Intelligenz" (im weiteren KI genannt) geschaffen werden, die es ihnen ermöglicht, sich selbstständig zu bewegen und zu agieren. Im besten Fall sind sie sogar dazu in der Lage, "eigene Entscheidungen" zu treffen und ohne Zutun des Spielers Aufgaben zu übernehmen.

*"There are several mechanisms that are used to model the decision process of a NPC such as decision trees, hierarchical state machines, behavior trees, fuzzy logic, etc., each with their advantages and disadvantages."<sup>30</sup>*

Daraus ergeben sich für die Sidekicks auf der ludischen Ebene verschiedene Tätigkeitsfelder, allem voran das Unterstützen des Spielers. Die Art und Weise wie der Sidekick dem Spieler beisteht hängt maßgeblich vom Genre und vom Spiel selbst ab. In First- und Third-Person-Shooter-Spielen bspw. sollen sie den Spieler in erster Linie im Kampf behilflich sein. Das können sie indem sie den Gegner schaden oder es dem Spieler ermöglichen diese zu flankieren. Dabei müssen sie der Führung des Spielers folgen und nachvollziehbare bis hin zu "schlau" Entscheidungen treffen,<sup>31</sup> damit sie zum einen hilfreich und zum anderen glaubhaft bleiben. In Adventure-, aber auch anderen Spielen dienen sie oft als Mentor oder Ratgeber. Dabei funktionieren sie als unauffälliges Tutorial, dass den Spieler langsam in die Spielwelt und die Spielmechaniken einführt. Sie helfen aber auch dabei, dem Spieler stets seine aktuellen Aufgaben, bzw. Ziele mitzuteilen.<sup>32</sup> Diese Art der "Missionsanzeige" hat den Vorteil, dass sie keiner immersionsbrechenden Einblendung bedarf, sondern auf einem gefühlt natürlichem Weg vermittelt wird.

---

<sup>29</sup> Vgl. Tremblay, J. (2013), S.1

<sup>30</sup> Yahyavi, A. (2013), S.2

<sup>31</sup> Vgl. Tremblay, J. (2013), S.1f

<sup>32</sup> Vgl. Habgood, J. u.a. (2010), S. 171

Im Gameplay haben sie nicht nur bestimmte Aufgaben sondern müssen auch besondere Herausforderungen meistern. So müssen sie sich jederzeit dem Spielstil des Spielers anpassen, um ihm so nicht den Spielgenuss zu zerstören und ihn aus der Immersion des Spiels zu reißen. Dafür sind verschiedenste Fähigkeiten notwendig, die es ihnen überhaupt erlauben, in gleichen Situationen, unterschiedlich zu reagieren. Hierfür ist es nach Tremblay wichtig, dass sie die Intentionen des Spielers kennen und ihre Entscheidungen daran anpassen.<sup>33</sup> Er führt hierbei Schleichspiele<sup>34</sup> oder Spiele, die zumindest die Option dazu bieten, an.<sup>35</sup> Hier darf sich der Begleiter nicht entgegen des Spielstils unangemessen verhalten, indem er bspw. das Feuer eröffnet. Zu dieser Adaptionfähigkeit müssen sie in der Lage sein, auf unvorhergesehene Situationen reagieren zu können, da nicht jeder Spieler auf die von den Entwicklern erwartete Weise agiert.

*“In other words, companions should behave as human players are expecting them to, mimicking human companions behaviour or choosing best response behaviour”<sup>36</sup>*

Diese Aussage trifft allerdings nicht nur auf ihre KI zu, sondern auch auf ihr allgemeines Auftreten. Das ist nicht gleichbedeutend, dass sie realistisch oder menschlich sein oder aussehen müssen. Vielmehr ist es nötig, dass sie innerhalb der Spielwelt und der spielinhärenten Logik glaubwürdig agieren. Damit einhergehend können sie diverse Formen annehmen und je nach Szenario in Gestalt eines Roboters, Tiers, Menschen oder sonstiger Fantasiegestalten auftreten.

Zudem benennt Sorg eine weitere wichtige und Videospiel-exklusive Funktion. Er beruft sich hierbei auf das Spiel *Ico* und stellt dabei heraus, dass der NSC-Begleiter *Yorda* die Funktion eines Handicaps übernimmt. Er beschreibt sie als erfolgshemmende Handlungslimitierung, aus der sich für den Spieler attraktive Herausforderungen ergeben.<sup>37</sup> Diese Handicap-Funktion übernehmen aber auch, in weniger ausgeprägter Form weitere Charaktere aus anderen Spielen.

Neben diesen mehr oder weniger generellen Aufgaben überlegen sich die Entwickler von Videospielen immer wieder neue größere und kleinere ludische Funktionen, mit

---

<sup>33</sup> Vgl. Tremblay, J. (2013), S.1f

<sup>34</sup> Spiele, in denen der Fokus nicht auf dem direkten Bekämpfen von Gegnern liegt. Die Aufgabe ist es, möglichst unauffällig an Gegnern vorbei zu schleichen, um so Konfrontationen zu vermeiden oder sie aus dem Hinterhalt zu attackieren.

<sup>35</sup> Vgl. Tremblay, J. (2013), S.2

<sup>36</sup> Tremblay, J. (2013), S.1

<sup>37</sup> Vgl. Sorg, J. (2009), S.13

denen sie ihre Sidekicks ausstatten. Diese variieren jedoch entsprechend der Spielmechanik des Spiels und des jeweiligen Charakters. So dienen sie manchmal als Speichermöglichkeit, als erweitertes Inventar oder lebensrettender Anker, der kurz vor dem Tod noch einmal das Schicksal wendet. Einige werden als Transportmittel missbraucht und andere stoßen mit dem Überbringen schlechter Nachrichten erst die Geschichte an. Die ludischen Aufgaben sind ebenso vielschichtig wie die narrativen.

Neben den ludischen übernehmen die Sidekicks in Videospielen, wie am Anfang des Kapitels bereits erwähnt, auch narrative Aufgaben. Sie sind für die Geschichte gleichermaßen entscheidend wie für das Gameplay und dienen der Konstruktion erzählerisch-normativer Konflikte sowie plausibler Spielwelten.<sup>38</sup>

*“Die Figur Elika verwirklicht aber auch narrative Funktionen, etwa indem über sie ein Teil der Geschichte transportiert wird, die wiederum Spielhandlungen motiviert wie legitimiert.”<sup>39</sup>*

Sorg bezieht sich in diesem Zitat zwar in erster Linie auf den Charakter *Elika* aus *Prince of Persia*, diese Aussage lässt sich allerdings auch auf die meisten Sidekicks verallgemeinern. Sie sind damit für die Narrative des Spiels ein wichtiger Faktor, da der Spieler ohne diese Motivation keinen Grund für sein Handeln hätte und im schlechtesten Fall das Spiel beenden würde.

Wie das Zitat bereits andeutet, ist der Sidekick überdies ein wichtiges Element für das Storytelling in Spielen. Die Umsetzung ist ebenso wie viele ihrer Eigenschaften sehr variabel. Manchmal übernehmen sie die Rolle eines Erzählers, ein anderes Mal sind sie ausschließlich Teil des Abenteuers, welche wichtige Informationen beisteuern und in wieder anderen Spielen sind sie der Dreh- und Angelpunkt.

Durch die Präsenz des Sidekicks wird dem Spieler das Gefühl vermittelt, nicht allein zu sein. So hat der Spieler auf der ludischen Ebene einen Unterstützer, der das Besiegen seiner Gegner glaubhafter macht (entgegen der früheren Einmann-Armee<sup>40</sup>) und außerdem eine Möglichkeit mit ihm auf unterschiedlichste Weise zu interagieren. Auf der narrativen Ebene hat er einen Kommunikationspartner, der den eigenen Charakter und die Geschichte näher bringt.

---

<sup>38</sup> Vgl. Sorg, J. (2010) S. 343

<sup>39</sup> Sorg, J. (2009), S.12

<sup>40</sup> Insbesondere in den FPS der 1990er und frühen 2000er Jahren, waren die Helden oft auf sich gestellt unterwegs und bekämpften riesige Armeen im Alleingang.

Als Grundlage für die Auswahl der Fallbeispiele dienten das Genre, das Veröffentlichungsdatum, und der Spielmodus.



## 3 Fallanalysen

### 3.1 Grundlagen für die Fallbeispiele

Das Genre ist wichtig, weil Sidekicks, je nach Genre, andere Aufgaben und Erscheinungsformen haben und dementsprechend gestaltet werden müssen. Das Veröffentlichungsdatum lässt trotz der Einschränkung auf „moderne Videospiele“ einen Schluss auf die Entwicklung von Sidekicks zu. Der Spielmodus ist insofern ein wichtiges Kriterium, da Sidekicks beinahe ausschließlich in Einzelspieler-Spielen<sup>41</sup> vorkommen und insbesondere in kooperativen Spielen<sup>42</sup> und Mehrspieler-Spielen<sup>43</sup>, wenn überhaupt vorhanden, eine schwer definierbare Mischform darstellen.

Jedes der hier aufgeführten Fallbeispiele wird in einer kurzen Einführung vorgestellt und sein Genre zum besseren Verständnis kurz erläutert. Hierbei soll dem Leser ein oberflächlicher Einblick in die generellen Aufgaben, die Perspektive und die grundsätzliche Spielmechanik des jeweiligen Genres geboten werden.

Innerhalb dieses Kapitels werden alle, den Sidekick tangierenden Spielelemente aufgeführt und beleuchtet. Zu ihnen gehören z.B. Rätsel und Sammel-Quests, das Besiegen von Gegnern, Minispiele oder das Beschaffen von Munition und Lebensenergie. Diese werden in erster Linie über die Rolle des Protagonisten erfasst und später unter Einbeziehung des Sidekicks genauer erläutert. Das geschieht immer im Hinblick auf die Immersion und die Benefits für das Gameplay.

Zudem werden die für die jeweiligen Personen relevanten Teile der Geschichte in den entsprechenden Abschnitten chronologisch erzählt und sowohl die narrative Bedeutung als auch die emotionale Bindung zu und zwischen den Charakteren dargelegt. Dabei werden diese beiden charakterisiert, ihre wichtigsten Eigenschaften aufgeführt und im Kontext betrachtet. Zum besseren Verständnis der Situation, in denen sich die Charaktere befinden, werden auch die Welten und Handlungsrahmen, in denen die Spiele stattfinden, erläutert.

---

<sup>41</sup> Spiele, die keine weiteren menschlichen Mitspieler benötigen oder zulassen.

<sup>42</sup> Spiele, die mit bis zu vier menschlichen Mitspielern gespielt werden können, aber einer vorgegebenen Handlung folgen.

<sup>43</sup> Spiele, die mit einer variablen Anzahl menschlicher Mitspieler gespielt werden können.

Zu der generellen Charakterisierung werden insbesondere für den Sidekick einige spezifische Aspekte seiner Person herausgestellt. Außerdem werden die Aufgaben und Ziele beider, im Speziellen die des Sidekicks, näher beleuchtet, um so deutlich zu machen, warum sie den Protagonisten begleiten und welchen Nutzen sie aus dieser Beziehung ziehen. Im Hinblick darauf, dass die Partnerschaft für beide Parteien nutzbringend sein muss, wird aufgezeigt, über welche Fähigkeiten und besonderen Merkmale sie verfügen und dem Spieler bereitstellen. Desweiteren wird darauf geachtet, wie selbstständig sie agieren und welche Bedeutungen dies für das Spiel hat.

Schlussendlich wird ein Fazit zu jedem der Sidekicks gezogen, das maßgeblich in die Beurteilung von Sidekicks im Allgemeinen eingehen wird. Dabei wird insbesondere großes Augenmerk auf ihre Stärken und Schwächen, ihre Interaktion mit dem Protagonisten und dem Spieler, ihre Auswirkung auf die Immersion und Identifikation, sowie auf ihre Rolle innerhalb der Geschichte gelegt werden.

Während der Analyse der Fallbeispiele werden wichtige Momente der Handlungen genannt und beschrieben, allerdings werden sie auf Grund des beschränkten Rahmens dieser Arbeit auf das nötigste reduziert. Damit einhergehend werden auch die Enden und andere Plot Twists der jeweiligen Spiele beschrieben. Für die Analyse werden ausschließlich die Hauptspiele, ohne zukünftige oder bereits veröffentlichte Erweiterungen, berücksichtigt.

Nachdem im vorherigen Kapitel die Grundlagen gesammelt wurden, werden diese nun auf die Fallbeispiele angewendet.

## 3.2 Bioshock Infinite

*Bioshock Infinite* ist ein First-Person-Shooter, wurde am 26. März 2013 vom Publisher *2K Games* veröffentlicht und vom Entwickler *Irrational Games* sowohl für die Konsolen *Xbox 360* und *Playstation 3*, als auch für *Windows* und *Macintosh* Computer entwickelt.

### 3.2.1 Das Genre: First-Person-Shooter

Der First-Person-Shooter (im weiteren FPS genannt), oder im deutschsprachigen Raum auch oft Ego-Shooter (von lat. & griech. "Ich"), ist ein seit den 1990er Jahren populäres Genre in Videospielen. Die größte Besonderheit verbirgt sich bereits im Namen. Der Spieler steuert seine Spielfigur aus der First-Person-, bzw. Ego-Perspektive. Das bedeutet, dass er das Spielgeschehen durch die Augen des Protagonisten erlebt. Zudem gibt es ein weiteres ausschlaggebendes Merkmal, welches sich aus dem Namen ableiten lässt. Im Gegensatz zu anderen First-Person-

Spiele liegt bei FPS-Spielen ein starkes Augenmerk auf dem Bekämpfen von Gegnern mittels verschiedener Waffen. Diese können je nach Szenario Äxte, Schwerter und Bögen, aber auch moderne Schusswaffen wie Gewehre und Pistolen oder futuristische, fiktive Waffen sein. Diese werden besonders in den letzten Jahren im Sichtfeld des Spielers eingeblendet. Um das Zielen und Treffen zu erleichtern, greifen viele FPS auf ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms zurück oder bieten dem Spieler die Möglichkeit über "Kimme und Korn" zu zielen.

Die Spielwelt wird in einem dreidimensionalen Raum dargestellt, in dem neben den Gegnern auch weitere Hindernisse überwunden werden müssen. Das Ziel ist es, von seinem Ausgangspunkt das Level zu durchqueren und diese Hindernisse zu überwinden, um schlussendlich an einem bestimmten Endpunkt anzugelangen. Hin und wieder sind diese mit mehr oder weniger komplexen Wegfindungsrätseln verbunden, um für Abwechslung zu sorgen.

Um dem Spieler eine Herausforderung zu bieten, ist die Lebensenergie begrenzt und das Spiel ist vorbei, sobald diese auf Null gesunken ist. Die Lebensenergie kann durch verschiedene Faktoren, wie z.B. durch Beschuss von Gegnern, das Fallen aus großen Höhen oder anderen Umweltfaktoren, wie defekte Gasleitungen oder unter Strom gesetzte Pfützen, reduziert werden.

### 3.2.2 Der Protagonist: Booker

Der Spieler schlüpft in *Bioshock Infinite* in die Rolle des ehemaligen Pinkerton Detektivs, *Booker DeWitt*. Dieser hat den Auftrag, ein Mädchen namens *Elizabeth* aus der Wolkenstadt *Columbia*<sup>44</sup> zu befreien und zu seinen Auftraggebern zurück zu bringen, um so seine Schuld zu begleichen.

Um dieses Ziel zu erreichen, stehen ihm, und somit dem Spieler, wie in FPS-Spielen üblich, verschiedenste Waffen zur Verfügung. Zusätzlich kann der Spieler allerdings auch noch auf die für die *Bioshock* Reihe typischen *Kräfte* zurückgreifen. Diese *Kräfte* sind mit magischen Fähigkeiten oder Zaubersprüchen aus anderen Spielen vergleichbar und bieten dem Spieler die Möglichkeit, auf verschiedenste Art und Weise sein Ziel zu erreichen.

---

<sup>44</sup> Columbia ist eine fiktive Stadt, die in einem alternativen Amerika des Jahres 1912 durch die frühzeitige Entdeckung und Anwendung von Quantenphysik in der Lage ist, in der Luft zu schweben.

Insgesamt gibt es acht dieser *Kräfte*, zwischen denen der Spieler wählen kann. Diese kann er allerdings nicht unbegrenzt nutzen, da das Anwenden der *Kräfte* Energie verbraucht und diese begrenzt ist. Sobald der Spieler die Energie aufgebraucht hat, muss er sie durch *Salze*<sup>45</sup> oder Genussmittel auffüllen.

Desweiteren stehen dem Spieler die schon erwähnten, für FPS typischen Waffen zur Verfügung. Von diesen gibt es 12 unterschiedliche. Es können allerdings immer nur zwei davon gleichzeitig von der Spielfigur mitgeführt werden. Zusätzlich zu dieser Einschränkung ist der Munitionsvorrat limitiert und die Waffe kann, sollte die Munition vollständig aufgebraucht worden sein, solange nicht mehr genutzt werden, bis der Spieler neue Munition für seine Waffe findet. Wenn sein Munitionsvorrat aufgebraucht ist, hat er die Wahl eine andere Waffe aufzunehmen oder Munition für seine Waffe zu finden. Beides kann er mittels Durchsuchen bereits besiegtter Gegner oder durch das Finden von in der Spielwelt verteilter Munitionskisten erreichen. Zusätzlich kann der Spieler Munition an Verkaufsautomaten erwerben.

Zusätzlich gibt es den *Sky-Hook*, der zum einen als Nahkampfwaffe und zum anderen als Transportmittel dient. Überall in der Stadt gibt es *Skylines*, an denen der Spieler mittels des *Sky-Hooks* entlang durch bestimmte Levelabschnitte "fahren" kann. Neben den *Skylines* gibt es allerdings auch Haken, mit denen sich der Spieler an höher gelegene Positionen begeben kann.

Die Lebensenergie wird in *Bioshock Infinite*, entgegen der Entwicklung der letzten Jahre in modernen FPS-Spielen, nicht über das automatische Auffüllen der Lebensenergie<sup>46</sup> erreicht, sondern über das Einsammeln von *Medipacks*<sup>47</sup> oder das Essen und Trinken von Nahrung. Neben der Lebensenergie gibt es noch einen *Schild*, der sich allerdings wieder automatisch vollständig auffüllt.

Zudem findet der Spieler an verschiedensten Stellen in der Spielwelt *Silver Eagles*. Diese stellen in der Spielwelt die Währung, mit der der Spieler Gegenstände wie

---

<sup>45</sup> So wird im Spiel die Ressource genannt, die die Kraft-Energie wieder auffüllt. Die Salze sind, ebenso wie die Kräfte mit Zaubersprüchen, mit Manatränken aus anderen, überwiegend Fantasy-Spielen vergleichbar.

<sup>46</sup> In modernen FPS-Spielen füllt sich die Lebensenergie oftmals dadurch wieder auf, dass der Spieler in Deckung geht und nach einigen Sekunden, nachdem er zuletzt getroffen wurde, die Lebensenergie wieder vollständig aufgeladen wird.

<sup>47</sup> Medipacks sind Gegenstände in Spielen, die nach dem Einsammeln (oder Benutzen) eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten wieder auffüllen.

Munition, *Medipacks* und *Lockpicks*<sup>48</sup> an den bereits erwähnten Verkaufsautomaten, aber auch Verbesserungen für seine Waffen und *Kräfte* kaufen kann. Ohne diese Verbesserungen ist es insbesondere in den höheren Schwierigkeitsgraden sehr schwer, seine Missionen abzuschließen und deswegen ist das Finden von *Silver Eagles* ein wichtiger Bestandteil des Spiels.

Außerdem bieten sie dem Spieler einen weiteren Vorteil, denn wie in FPS-Spielen üblich, "stirbt" die Spielerfigur sobald die Anzahl der Lebenspunkte auf Null gesunken ist und der Spieler muss den gesamten Levelabschnitt erneut spielen. In *Bioshock Infinite* ist es jedoch möglich, "wiederbelebt" zu werden und nahtlos an der gleichen Stelle weiterzuspielen, solange der Spieler genügend *Silver Eagles* hat.

### 3.2.3 Der Sidekick: Elizabeth

*Elizabeth* ist nicht nur das Hauptziel im Spiel, sondern stellt auch gleichzeitig den Sidekick in *Bioshock Infinite*. Sie ist eine junge Frau, 19 Jahre alt, und wird vom Führer der Stadt und ihrem vermeintlichen Vater, '*Father*' *Zachary Hale Comstock*, seit ihrer Kindheit in einem Turm gefangen gehalten. *Elizabeth* soll nach dem Ableben des Führers die Kontrolle über die Stadt und die herrschende Klasse, die *Gründer*, übernehmen. Grund dafür ist, dass sie kein gewöhnlicher Mensch ist. Sie hat die Fähigkeit, so genannte *Risse* zu öffnen. Diese *Risse* sind Portale in andere, parallele Universen/Realitäten, aus denen sie Gegenstände holen kann oder sogar zwischen ihnen wandeln. Deshalb hat der Turm noch die weitere Funktion, diese Fähigkeiten zu unterdrücken. Neben dem gut gesicherten Turm, wird sie zusätzlich von einem mechanischen übermenschlich großen Vogel namens *Songbird* bewacht, zu dem sie ein zwiegespaltenes Verhältnis hat. Auf der einen Seite hasst sie ihn, da er ihr Wächter ist und auf der anderen ist er ihr einziger "Freund", mit dem sie je Kontakt hatte.

Nach ihrer Befreiung schließt sie sich *Booker DeWitt* und somit dem Spieler an und begleitet ihn von nun an fast ununterbrochen, bis auf einige, narrativ bedingte Ausnahmen durch das Spiel. Hierbei agiert sie vollständig autonom. Dass bedeutet, dass der Spieler keinerlei Möglichkeiten hat, ihr Befehle zu geben. Sie ist ab diesem Zeitpunkt nicht mehr nur ein abstraktes Ziel, sondern ein elementarer Bestandteil des Spiels und seiner Geschichte.

---

<sup>48</sup> Dietriche, die zum öffnen von Schlössern dienen.

Die Geschichte spielt sich größtenteils parallel zum Spiel selbst ab. Der Spieler erlebt somit die meisten Geschehnisse aus erster Hand. Der Mittelpunkt dieser Geschichte ist *Elizabeth*, ihre Fähigkeiten und ihre Verbindung zu *Columbia*, *Father Comstock* und dem Protagonisten *Booker DeWitt*. Einen Großteil der Informationen bezieht der Spieler aus der Spielwelt selbst, so genannten *Voxophonen*<sup>49</sup>, aber auch aus den Erzählungen und Unterhaltungen von und mit *Elizabeth*.

Anfangs ist ihre Beziehung zu *Booker DeWitt* eher kühl, da sie ihrem Befreier nicht traut. Sie ist sich nicht sicher, aus welchen Gründen er sie befreit hat und was seine Ziele sind. Doch das ändert sich im Verlauf der Zeit und das Verhältnis wird inniger, auch wenn es zwischenzeitlich Rückschläge zu überwinden gilt. Ihre Skepsis richtet sich mit Fortschreiten der Geschehnisse immer mehr gegen die Bewohner *Columbias* und deren Führer. Zudem sieht sie in *Booker* ihre beste Chance von dort zu fliehen.

Während sie den Spieler begleitet, stellt sie ihm die oben erwähnten Fähigkeiten zur Verfügung. Diese kommen insbesondere in Kämpfen zum Einsatz. Hier gewährt sie dem Spieler oftmals mehrere Optionen, zwischen denen er immer nur eine zeitgleich wählen kann. Diese Optionen bieten dem Spieler unterschiedlichste aktive und passive Vorteile gegenüber seinen Gegnern. Er kann sich bspw. auf einem offenen Platz ohne jeglichen Schutz eine Deckung aus einem dieser *Risse* in die Spielwelt holen lassen und sich dahinter verbergen. In der selben Situation könnte er sich aber auch Haken holen lassen. An diesen kann er sich mit seinem *Sky-Hook* festhalten und somit an höher gelegene Positionen gelangen, um daraus einen taktischen Vorteil zu ziehen. Sollte der Spieler nur noch wenig Munition oder Lebensenergie haben, kann er sich allerdings auch Waffenfässer oder Medizinkisten besorgen lassen, um im Kampf am Leben und wehrhaft zu bleiben. Neben diesen passiven Fähigkeiten bietet sie allerdings auch aktivere Hilfe an. So kann sie bspw. verschiedenste stationäre, gehende oder fliegende Geschütze in die Spielwelt holen. Diese greifen automatisch den nächstgelegenen Gegner an und nehmen den Spieler aus dem Visier des gegnerischen Feuers. Währenddessen richten sie Schaden an den Gegnern an und erleichtern es dem Spieler, diese zu besiegen. Eine weitere Möglichkeit die Aufmerksamkeit der Gegner vom Spieler abzulenken sind die *Köder*. Diese sind ein Abbild der Spielerfigur, die, sobald sie in die Spielwelt geholt werden, sämtliche Gegner in ihrer Nähe temporär ablenken, bis der echte Spieler das Feuer auf sie eröffnet. Außerdem können defekte Hydranten und damit verbunden Wasserpfützen in die Welt geholt werden. Diese kann der Spieler bspw. mit seiner *Schock-Kraft* unter

---

<sup>49</sup> Voxophone sind fiktive Diktier- bzw. Aufnahmegeräte, die auf Basis von Schallplatten dazu in der Lage sind, Sprachaufnahmen zu erstellen und wiederzugeben.

Strom setzen und mehrere Gegner, die sich in ihr befinden, schocken. Zu guter Letzt können auch an einigen wenigen Stellen Verkaufsautomaten in die Spielwelt geholt werden. An diesen kann sich der Spieler, wie auch an den gewöhnlichen Verkaufsautomaten, Gegenstände wie Munition, *Lockpicks* und *Medipacks* kaufen.

Die *Risse* sind allerdings nicht nur ausschließlich ein Gameplay-Element. Sie sind an mehreren Stellen im Spiel dafür notwendig, die Geschichte voranzutreiben, anfangs nur als Fenster in eine andere Realität, um dem Spieler die Besonderheit und Bedeutung von *Elizabeth* zu verdeutlichen und später als Portale in andere Welten. Durch diese müssen beide treten, um bereits verschlossene Wege in ihrer eigenen Realität zu überwinden und so schlussendlich doch an ihr Ziel zu gelangen.

Wie bereits im Abschnitt Der Protagonist erwähnt, hat der Spieler in *Bioshock Infinite* die Möglichkeit, wiederbelebt zu werden, wenn seine Lebensenergie auf Null gesunken ist. Begleitet *Elizabeth* den Spieler in einer solchen Situation, sorgt sie dafür, dass *Booker* aus der Schusslinie gezogen und versorgt wird. In den Momenten, in denen *Booker* und *Elizabeth* narrativ bedingt nicht gemeinsam unterwegs sind, behilft sich das Spiel mit einer alternativen, nicht ebenso nachvollziehbaren Lösung, um diese Funktion beibehalten zu können.

Neben ihren übernatürlichen Fähigkeiten hat sich *Elizabeth* während ihrer Gefangenschaft allerdings auch ganz irdische Fertigkeiten angeeignet. Zu diesen gehört das Lockpicking, also das Knacken von Schlössern. Diese Fähigkeiten sind sowohl für die Handlung notwendig, aber auch zum Öffnen optionaler Wege und Tresore. In diesen finden sich oftmals hilfreiche Gegenstände, wie Tränke, die die Lebens-, Schild- oder Kräfteenergiepunkte dauerhaft steigern oder auch ungewöhnlich große Mengen an *Silver Eagles*. Für die optionalen Wege und Tresore werden immer *Lockpicks* benötigt, um diese zu öffnen. An den handlungsrelevanten Stellen benutzt sie zum Öffnen eine Haarnadel. Das sorgt dafür, dass unachtsame Spieler, die die Spielwelt nicht gründlich absuchen, einige Teile der Spielwelt nicht erkunden können. Auf der anderen Seite sorgt das Öffnen mit der endlos vorhandenen Haarnadel dafür, dass kein Spieler, der alle *Lockpicks* aufgebraucht hat, aufgehalten wird, das Spiel zu beenden. Neben dem Lockpicking hat sie sich während ihrer Gefangenschaft auch die Fertigkeit angeeignet, Codes zu dechiffrieren. Diese Fähigkeit benötigt der Spieler an einer Stelle im Spiel, um einen versteckten Raum zu finden. Hierfür muss der Spieler die benötigten "Puzzleteile" finden und an sie übergeben, sodass sie dem Spieler dann einen konkreten Hinweis liefern kann, an welcher Stelle er suchen muss, um diesen Raum zu finden.

Darüber hinaus gibt es noch weitere mehr oder weniger auffällige Interaktionen mit dem Sidekick. So weist sie den Spieler immer wieder darauf hin, dass es noch weitere

Gegenstände im aktuellen Levelabschnitt gibt, die der Spieler bisher übersehen hat. Oft ist ihre Position ein Indikator für die ungefähre Position dieses Gegenstandes. In den meisten Fällen handelt es sich hierbei um *Lockpicks* und *Silver Eagles*. In den Situationen, in denen der Spieler wenig Munition oder Lebensenergie hat, deutet sie auch auf Gegenstände wie Munitionsfässer oder *Medipacks* hin. Allerdings weist sie den Spieler nicht nur auf die besagten Gegenstände hin, sondern sucht diese aktiv und übergibt sie dem Spieler durch Zuwerfen. Dies geschieht überwiegend in Kampfsituationen, in denen dem Spieler die Munition, Kraftenergie oder Lebenspunkte ausgehen. Dann ruft sie den Spieler, dass sie einen entsprechenden Gegenstand gefunden hat und wirft diesen dem Spieler nach Knopfdruck<sup>50</sup> zu. Aber auch außerhalb dieser Situationen interagiert sie oft mit dem Spieler, indem sie ihm *Silver Eagles* zuwirft. Diese Interaktion mit dem Spieler gibt ihm immer wieder das Gefühl, dass er nicht allein unterwegs ist und zudem erweist es sich in manchen Momenten als sehr hilfreich.

Da sich *Elizabeth* oftmals räumlich von der Spielerfigur entfernt, während diese Levelbereiche absucht oder in Kämpfe verwickelt ist, wurde ihr Design dementsprechend angepasst. Hierfür wurde darauf geachtet, dass sie eine prägnante und leicht wiedererkennbare Silhouette und Farbgebung hat, die sie eindeutig von ihrer Umgebung und anderen NSCs abhebt.<sup>51</sup> Daraus resultiert, dass der Spieler nie lange nach ihr suchen muss und sie sich dennoch frei und unabhängig in der Spielwelt bewegen kann.

Das ist besonders in den Augenblicken wichtig, in denen sie sich aus "Langeweile" selbst beschäftigt. Während der Spieler die Umgebung erkundet, schaut sie sich interessiert einzelne Gegenstände an oder lehnt sich demonstrativ an Wände und wartet geduldig auf den Fortgang des Spieles.

Zudem verändert sich ihr Auftreten mit Fortschreiten des Spiels entsprechend ihrem Reifungsprozess. Anfangs ist sie noch sehr zugeknöpft, brav und hat langes Haar, später schneidet sie sich dieses ab und wechselt ihre Kleidung. Dabei verändert sich zwar ihr Aussehen leicht, bleibt aber durch die ähnliche Farbgebung und ihre immer noch einzigartige Silhouette deutlich erkennbar. Siehe Abbildung.

---

<sup>50</sup> Der Spieler muss sich aktiv dazu entscheiden, den Gegenstand anzunehmen. Dies wird durch das Drücken eines für diese Aktion zugewiesenen Knopfes am Gamepad oder einer Taste auf der Tastatur realisiert.

<sup>51</sup> [http://www.totalxbox.com/37374/ken-levine-disappointed-by-focus-on-breasts-in-bioshock-infinite/?ns\\_campaign=mobile-ym&ns\\_mchannel=mobile-site&ns\\_source=oxm&ns\\_linkname=0&ns\\_fee=0](http://www.totalxbox.com/37374/ken-levine-disappointed-by-focus-on-breasts-in-bioshock-infinite/?ns_campaign=mobile-ym&ns_mchannel=mobile-site&ns_source=oxm&ns_linkname=0&ns_fee=0)





Abbildung 1: Rechts: Elizabeth zu Beginn Links: Elizabeth im späteren Verlauf

Neben den großen Veränderungen, gibt es subtilere Modifikationen an ihrer Figur. So verschleißt ihre Kleidung mit jedem Gefecht etwas mehr.

Im Gegensatz zu vielen NSC-Begleitern in anderen Spielen, sucht sich *Elizabeth* eigenständig Deckungen und wird von gegnerischen Attacken ignoriert. Somit kann sie weder sterben noch temporär bewusstlos werden.

Im finalen Kampf des Spiels, der durch das Wandeln mehrerer Risse in andere Realitäten nun in einem vollkommen veränderten *Columbia* spielt, in dem die *Vox Populi* bei weitem stärker und besser ausgerüstet sind als je zuvor, muss der Spieler das riesige Luftschiff von *Father Comstock* gegen die Angriffe der *Vox Populi* verteidigen. Die *Vox Populi* sind eine Widerstandsbewegung, bestehend aus Schwarzen und Immigranten. Sie sind die Gegenspieler der *Gründer* und setzten sich ursprünglich für die Gleichberechtigung aller Bewohner *Columbias* ein. Doch dieses Ideal wandelte sich durch die monatelangen Kämpfe in blinden Hass gegen die *Gründer*. Kurz vor diesem Kampf entschlüsselt *Elizabeth* das Geheimnis, wie der riesige mechanische Vogel *Songbird* kontrolliert wird. Das gibt dem Spieler die Möglichkeit, ihn für seine Zwecke einzusetzen und ihn die gegnerischen Luftschiffe attackieren zu lassen. Hiermit wird dem Spieler indirekt, über *Elizabeth*, eine übermächtige Spezialwaffe zur Verfügung gestellt, ohne die das Bestehen des finalen Kampfes unmöglich wäre. Im Anschluss an den Kampf nutzt der Spieler *Songbird* dazu, den Turm, in dem *Elizabeth* gefangen gehalten wurde, zu zerstören, sodass sie wieder den vollen Umfang ihrer Fähigkeiten nutzen kann. Damit wird das Ende des Spiels eingeleitet. *Elizabeth* versteht nun, noch vor *Booker* und dem Spieler, sämtliche

Zusammenhänge und fügt alle losen Enden zusammen. Hierbei stellt sich heraus, dass *Booker* eigentlich der Vater von *Elizabeth* und selbst *Father Comstock* ist. Mit dieser Erkenntnis und dem Wunsch, *Father Comstock* für immer zu vernichten, um endgültig seine Schuld zu begleichen, begibt sich *Booker* gemeinsam mit *Elizabeth* zum Geburtsort von *Comstock*. Dieser ist ein kleiner Fluss, in dem sich *Booker* durch die Taufe von seinen Sünden reinwaschen ließ und zu *Father Comstock* wurde. Hier treten nun auch andere Versionen von *Elizabeth* aus einigen anderen Universen in Erscheinung und beenden, auf Wunsch von *Booker*, sein und damit auch das Leben von *Comstock*.

### 3.2.4 Fazit

*Elizabeth* ist ein Sidekick, der sowohl auf der Gameplay- als auch auf der narrativen Ebene sehr aktiv und in beiden sehr tief in das Geschehen involviert ist. Sie ist zwar stark in das Narrativ des Spiels eingebunden, erfüllt aber nicht allumfassend die im Kapitel *Was ist ein Sidekick?* beschriebenen Kriterien. Das liegt zum Teil daran, dass ein großer Fokus auf ihre Eigenschaften als Sidekick im Videospielsinne gelegt wurde. Allerdings kommt sie trotzdem einer der wichtigsten Funktionen eines klassischen Sidekicks nach. Sie ist fast durch das gesamte Spiel hindurch der Begleiter des Protagonisten.

Sie übernimmt sehr viele ludische Aufgaben. So ist sie eine bedeutende Unterstützung im Gameplay, insbesondere in den Kämpfen. In diesen versorgt sie den Spieler mit benötigten Ressourcen. Da das Spiel keine Schleichpassagen oder andere alternative Lösungswege beinhaltet, sie zudem unbewaffnet ist, muss sie sich nicht an den Spielstil des Spielers anpassen. Zusätzlich zur Versorgung mit Ressourcen bietet sie dem Spieler durch die Gegenstände, die sie aus den *Rissen* holen kann, eine besondere Form der Spielgestaltung an. Er kann dadurch frei wählen, wie er den bevorstehenden Kampf angehen will. Besonders im Endkampf bietet sie dem Spieler mit *Songbird* eine bisher ungeahnt eindrucksvolle Möglichkeit den Kampf zu gestalten.

Auch in der Vorbereitung auf diese Kämpfe unterstützt sie den Spieler durch Hinweise auf wertvolle Ressourcen in der Umgebung, was den Spieler dazu animiert, diese zu suchen. Das wird zusätzlich noch dadurch vereinfacht, dass ihre Position zum Indikator für die Lage der Gegenstände wird. Zudem ist sie eine permanente Geldquelle, da sie den Spieler häufig durch Zuwerfen von *Silver Eagles* mit diesen versorgt. Diese Funktion ist einerseits hilfreich, da das Geld insbesondere in höheren

Schwierigkeitsgraden dazu benötigt wird, dass er sich die notwendigen Verbesserungen kaufen kann. Doch gibt es Spieler, die dieses Verhalten in einigen Situationen für nicht optimal gelöst und immersionsbrechend halten.<sup>52</sup> Das liegt daran, dass sie diese in einem Kampf unwichtige Aktion auch mitten im Kampf und nicht im Anschluss an diesen ausübt. Außerdem ist der Spruch, der an diese Aktion gebunden ist, für die Frequenz, in der sie auftritt, nicht abwechslungsreich genug, sodass der Spieler nicht das Gefühl hat, dass er es mit einem echten Menschen zu tun hat.

Zudem kann sie den Spieler wiederbeleben. Das erspart ihm das wiederholte Durchspielen eines Levelabschnitts. Diese Funktion verursacht allerdings in *Elizabeth* Abwesenheit einen Immersionbruch, da der Spieler dann, um diese Funktion weiterhin nutzen zu können, die Spielwelt durch eine imaginäre Tür des alten Detektivbüros *Bookers* erneut betritt. Das wirkt surreal und befremdlich. Der Fehler liegt hierbei zwar nicht bei *Elizabeth*, aber in ihrer Abwesenheit und ist somit auf sie zurückzuführen.

Obendrein eröffnet sie dem Spieler durch ihre Lockpickingfähigkeiten handlungsrelevante und optionale Wege sowie Tresore. Auch diese Funktion ist nicht frei von Fehlern, da sie in einigen Fällen die nur begrenzt vorhandenen *Lockpicks* benötigt und in anderen auf eine endlos verfügbare Haarnadel zurückgreift, und das, obwohl die Schlösser in beiden Fällen identisch aussehen. Diese Funktion ergibt spielerisch zwar Sinn, wird aber zu keiner Zeit im Spiel nachvollziehbar erklärt.

Der Fakt, dass sie im gesamten Spiel, inklusive den Kämpfen, autonom agiert, resultiert darin, dass sie nicht sterben oder bewusstlos werden kann. Das nimmt dem Spieler mögliches Frustpotential, da er nicht durch schlechtes KI-Verhalten Game Over gehen kann. Die Kehrseite dieses Verhaltens ist, dass der Spieler sich nie ernsthafte Sorgen um seinen Begleiter machen muss. Er kann auf Grundlage dieser Tatsache keine tiefere emotionale Bindung mit dem Sidekick eingehen. Darum ist das Wohlbefinden des Sidekicks im schlechtesten Fall nebensächlich und der Spieler nicht bereit, sich auf ihn einzulassen.

Außerdem entsteht an dieser Stelle ein Bruch zwischen der Gameplay- und der narrativen Ebene, denn auf letzterer ist *Elizabeth* von Anfang an hilfsbedürftig und naiv und kann sich nicht alleine, ohne die Hilfe *Booker DeWitts*, befreien. Obwohl sie mit Voranschreiten der Geschichte immer selbstständiger und selbstbewusster wird, ist sie bis zum Schluss nicht eigenständig in der Lage, ihr Ziel, die Freiheit, zu erreichen.

---

<sup>52</sup> Chester, E. (2013), S.2

*Elizabeth* wirkt durch die selbstständige Beschäftigung, in den Situationen, in denen sie auf den Spieler warten muss, deutlich realistischer als andere NSCs. Sie wirkt zwar objektiv gesehen immer noch nicht wie ein menschliches Wesen, ist aber ausreichend realistisch als dass die Grenzen in Momenten starker Immersion verschwimmen. Da sie sich hierbei und auch um Deckungen zu suchen häufiger räumlich vom Spieler entfernt, haben sich die Entwickler dagegen entschieden, wider den Trend, realistische Gesichter mit der Motion Capturing Technik zu verwirklichen. Sie passten *Elizabeth*'s Gesichtsproportionen für ihre Zwecke an und animierten diese manuell, um somit gewährleisten zu können, dass der Spieler ihren Gesichtsausdruck und die damit verbundenen Emotionen auch aus der Ferne sehen kann.<sup>53</sup> Das Erkennen und damit das Kennen ihrer Emotionen hat den Effekt, dass der Spieler auf Grund seiner Empathie eine bei weitem größere Bindung zu ihr aufbaut, als wenn er von diesen nicht wüsste.

Aber auch neben ihrem Gesicht wurde darauf geachtet, dass ihre Person immer gut wahrnehmbar ist. Ihre Silhouette und Farbgebung sorgt dafür, dass der Spieler nie Probleme hat, sie wiederzufinden.

Ein weiterer Punkt, der die Bindung zu ihr stärkt, ist die sehr häufige Interaktion mit ihr. Sie ist der hauptsächliche Gesprächspartner, durch den wir die Spielwelt kennen und verstehen lernen. Außerdem ermöglicht sie es uns selbst, also die Figur des *Booker DeWitt*, zu ergründen. Sie entlockt ihm in den Gesprächen Teile seiner eigenen Vergangenheit, seine aktuellen Gedanken und zukünftigen Pläne. Dadurch und durch die Tatsache, dass sie der Dreh- und Angelpunkt der Handlung ist, wird sie zum Quasi-Erzähler der Geschichte, obwohl wir selbige simultan erleben.

Überdies motiviert und legitimiert sie das Handeln des Spielers. Sie und ihre Befreiung sind das übergeordnete Ziel des Spiels.

Durch die Geschichte wird sie besser nachvollziehbar. Der Spieler beobachtet sie dabei, wie sie sich vom anfangs wissbegierigen aber naiven Mädchen zur reifen und mächtigen Frau entwickelt. Dies kann man gut an ihrer zwiegespaltenen Beziehung zu *Songbird* beobachten. Diese gibt *Elizabeth* zum einen Tiefe und zeigt zum anderen ihren Reifeprozess durch den Machttausch, der zwischen beiden stattfindet. Anfangs ist er ihr Wächter, vor dem sie sich fürchtet, an dem sie trotz allem hängt, später kontrolliert sie ihn, um ihre Freiheit zu erlangen.

---

<sup>53</sup> <http://www.pcgamer.com/2013/03/21/bioshock-infinite-animation-director-on-elizabeths-visual-evolution/>

Weiterhin belebt sie die Geschichte durch ihre Anwesenheit, aber manchmal noch mehr durch das Fehlen dieser. In Momenten, in denen sie aus verschiedensten Gründen nicht an der Seite *Bookers* ist, weil sie bspw. seine wahren Beweggründe erfahren hat und vor Wut vor ihm wegläuft oder da sie von *Father Comstock* und seinen Anhängern gefangen und festgehalten wird, steigt die Dramaturgie und nochmals die Bindung des Spielers zu ihr. Weitere Spannung entsteht durch die Sidekick-typisch unterschiedlichen Merkmale beider. In *Bishock Infinite* stehen sich ein älterer, erfahrener, normaler Mann, der nichts mehr zu verlieren hat und ein junges, naives Mädchen mit übernatürlichen Kräften und dem Wunsch nach Freiheit gegenüber, die beide durch das gemeinsame Ziel, *Columbia* (lebend) zu verlassen, zusammengeführt werden. Durch dieses Ziel und die unterschiedlichen Fähigkeiten ziehen beide einen Nutzen aus ihrer Beziehung, obwohl die eigentlichen Absichten beider voneinander abweichen.

Am Ende der Geschichte ist der Held tot und *Elizabeth* durch die Wiedererlangung ihrer vollen Fähigkeiten in der Lage, ihre eigenen Abenteuer zu bestreiten.

### 3.3 The Last of Us

*The Last of Us* ist ein Survival-Horror Third-Person-Shooter, der am 14. Juni 2013 vom Publisher *Sony Computer Entertainment* ausschließlich für *Sonys Playstation 3* veröffentlicht wurde. Entwickelt wurde das Spiel von *Naughty Dog*.

#### 3.3.1 Das Genre: Survival-Horror Third-Person-Shooter

Da *The Last of Us* eine Mischung aus verschiedenen Genres ist und somit nicht alle Aspekte dieser voll ausfüllt, werden im Folgenden nur die für dieses Spiel relevanten Faktoren dieser beleuchtet. Der Third-Person-Shooter-Aspekt ist das für das allgemeine Gameplay relevanteste Genre. Es ist ein enger Verwandter des First-Person-Shooter und sein Ursprung und seine allgemeinen Spielmechaniken sind dementsprechend ähnlich. Wie bei FPS-Spielen liegt die Hauptaufgabe in Third-Person-Shooter-Spielen im Bekämpfen von Gegnern mittels verschiedener Waffen. Auch hier hat das Szenario der Spielwelt einen Einfluss auf die Art dieser. Der größte Unterschied zu FPS-Spielen ist allerdings die Perspektive. Entgegen der Ego- bzw. First-Person-Perspektive ist die Kamera, durch die der Spieler das Spielgeschehen verfolgt, hinter dem Spieler, sodass er seine Spielfigur betrachten kann. Die exakte Position der Kamera variiert von Spiel zu Spiel. In einigen ist sie zentral hinter der Figur, in anderen ist sie nach links oder rechts verschoben und der Spieler schaut seiner Spielfigur über die entsprechende Schulter. Zudem bieten einige Spiele die Möglichkeit, die Kamera um die Spielfigur zu drehen und ermöglichen es dem Spieler

damit die Spielfigur von allen Seiten zu betrachten. Andere hingegen haben eine fest hinter der Spielfigur platzierte Kamera, die mit jeder Bewegung der Spielfigur mitgeht und somit dem Spieler nicht die Option bietet, seine Spielfigur von vorn anzuschauen. In modernen Third-Person-Shooter-Spielen ist es üblich, dass sie über ein automatisches Deckungssystem verfügen. Dieses erlaubt den Spieler hinter Gegenständen Schutz zu suchen und somit vor dem gegnerischen Beschuss in Sicherheit zu sein.

Das zweitwichtigste Genre ist das Survival-Horror-Genre. Dieses zeichnet sich, wie der Name bereits andeutet, dadurch aus, dass Handlung und Spielwelt maßgeblich durch Horror-Elemente beeinflusst werden. Die Spielwelt ist meist sehr düster gehalten und die Gegner sind oftmals fiktive und gruselige Kreaturen wie Zombies, Monster oder Geister. Die Spielfigur ist in diesen Spielen oft weitaus verletzlich als in anderen Actionspielen und kann sich häufig nur schwer bis gar nicht gegen seine Gegner wehren. Daher muss er Konfrontationen mit ihnen vermeiden oder sie zumindest so geschickt ausspielen, dass er einen Vorteil ihnen gegenüber gewinnt. Obendrein sind die Ressourcen, die dem Spieler in Form von Munition, Heilmöglichkeiten oder Batterien für seine Taschenlampe zur Verfügung stehen, stark begrenzt, sodass er sorgsam mit diesen umgehen muss.

### 3.3.2 Der Protagonist: Joel

Die Geschichte von *The Last of Us* beginnt während des Ausbruchs einer weltweiten Pandemie. Diese wird durch eine mutierte Form des *Ophiocordyceps unilateralis* verursacht. Der *Ophiocordyceps unilateralis* ist eine parasitäre Pilzart, die für gewöhnlich nur Ameisen befällt und daraufhin ihr Verhalten verändert. In der Welt von *The Last of Us* hat sich diese Pilzart allerdings so enorm weiterentwickelt, dass sie auch Menschen befällt und sie nach der Infektion in eine Art *Quasi-Zombies* verwandelt.

Der Spieler übernimmt in den ersten Spielminuten kurzzeitig die Kontrolle über *Sarah*, die Tochter des eigentlichen Protagonisten, *Joel*. Nachdem die Seuche ausgebrochen ist und die ersten Infizierten das Haus der beiden erreichen, flüchten sie mit Hilfe von *Tommy*, *Joels* Bruder, in seinem Auto und erleben auf der Flucht die ersten Auswirkungen der Pandemie. Nach einem Unfall, bei dem die Tochter verletzt wird, übernimmt der Spieler die Kontrolle über *Joel* und muss wehrlos und zu Fuß vor den Infizierten fliehen. Auf dieser Flucht wird *Sarah* von einem Soldaten erschossen. Nach diesem Ereignis findet ein zwanzigjähriger Zeitsprung im Spiel statt.

*Joel* und sein Bruder haben überlebt. Er ist nun Ende 40 und Schmuggler in einer der Quarantänazonen in Boston. Der Tod seiner Tochter und das harte Leben in der

chaotischen und unwirtlichen Welt haben ihn verbittert und erbarmungslos werden lassen. Zusammen mit seinem Bruder hat er, um sich selbst und ihn retten zu können, andere Überlebende getötet und beraubt.

Nach diesen 20 Jahren ist aus dem einst liebenden Vater ein unsympathischer, kaltblütiger und auf seinen eigenen Vorteil bedachter Überlebender einer Katastrophe mit nur noch wenigen moralischen Werten geworden. Er handelt rücksichtslos allen gegenüber, die ihm nicht nahe stehen und dieser Kreis ist sehr begrenzt.

Während einer seiner Schmuggeltouren, in denen er und seine Partnerin *Tess*, betrogen wurden, erhält er eine weitere Option auf den Erfolg dieser Mission. Er soll im Auftrag der Anführerin der *Fireflies* namens *Marlene*, das Waisenmädchen *Ellie* eskortieren. Ziel ist das Rathaus von Boston und der dort wartende Trupp der *Fireflies*. Die *Fireflies* sind eine Organisation, die sich dem Finden eines Heilmittels zur Bekämpfung der Seuche verschrieben haben. Sie sind eine Widerstandsbewegung gegen das rücksichtslos und mit Gewalt regierende Militär.

Auf dem Weg gibt es sowohl für den Spieler, als auch für seine Begleiterin, eine Menge Gefahren zu überwinden. Neben der unwirtlich gewordenen Welt, mit ihrer zerstörten Infrastruktur und den verschiedenen anderen Gruppen von Überlebenden der Pandemie, gibt es noch die infizierten *Quasi-Zombies*, die sich überall in den vormals belebten Gebieten aufhalten. Letztere durchleben verschiedene Stadien der Infektion, die einen starken Einfluss auf ihre Fähigkeiten und ihr Verhalten haben. Infizierte, die bereits mindestens das dritte Stadium erreicht haben, sind bspw. blind, haben aber dafür einen sehr ausgeprägten Gehörsinn und sind im Vergleich zu den vorherigen Stadien physisch besonders stark. Darum muss der Spieler, sobald er mit ihnen konfrontiert wird, sehr vorsichtig und leise vorgehen, um nicht die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. In einem direkten Kampf gegen sie kann er nicht bestehen. Er muss sie darum entweder umgehen, oder leise mit einem, nicht unbegrenzt vorhandenen, provisorischen Messer, ausschalten.

Zum Bekämpfen seiner Gegner hat der Spieler ein breit gefächertes Repertoire an Hilfsmitteln, die je nach Gegnerart unterschiedlich effektiv sind. Zum einen gibt es die Shooter-typischen Fernkampfwaffen. Diese unterteilen sich in Gewehre und Pistolen. Zum anderen kann der Spieler auf eine bestimmte Anzahl Nahkampfwaffen zurückgreifen. Zusätzlich stehen ihm auch noch einige Explosivwaffen und andere Gegenstände zur Verfügung. Wie insbesondere in Survival-Spielen gängig ist Munition für Waffen eine sehr rare Ressource. Der Munitionsvorrat, den der Spieler bei sich tragen kann, ist im Vergleich zu anderen First- und Third-Person-Shooter sehr eingeschränkt. Außerdem muss der Spieler die Spielwelt gründlich absuchen, um die ohnehin selten vorhandenen Munitionsverstecke zu finden. Dementsprechend kann

der Spieler nicht unbedacht agieren, sondern muss sich den Levelabschnitt gründlich anschauen und analysieren, um später in hektischen Situationen genügend Munition parat zu haben. Sollte dem Spieler diese dennoch ausgehen oder ihm Gegner zu nahe kommen, hat er die Option, diese im Nahkampf mit seinen Fäusten oder verschiedenen Nahkampfwaffen, wie Rohren, Ziegelsteinen oder Messer, außer Gefecht zu setzen.

Da die Lebensenergie verhältnismäßig gering und somit nach wenigen Treffern bereits aufgebraucht ist und ein großer Teil des Gameplay auf Schleichen basiert, gibt es in *The Last of Us* ein für moderne Third-Person-Spiele übliches automatisches Deckungssystem. Hierfür muss sich der Spieler in/an eine Deckung/Wand begeben. Befindet er sich in der Nähe einer solchen, lehnt sich die Spielfigur automatisch an diese an und ist somit aus dem Sicht- und Schussfeld seiner Gegner.

### 3.3.3 Der Sidekick: Ellie

*Ellie* ist beim ersten Treffen mit *Joel* ein 14 Jähriges Mädchen, das nach dem Ausbruch der Pandemie geboren wurde und in einer der Quarantänazonen aufwuchs. Ihre Eltern sind beide gestorben und sie wurde früh zur Waise. Nach dem Tod *Ellies* Mutter wurde auf ihr Bitten die Verantwortung für das Mädchen an *Marlene*, die Anführerin der *Fireflies*, übertragen. Sie ist durch die Umstände, in denen sie aufwuchs, bei weitem reifer, als es Mädchen in ihrem Alter für gewöhnlich wären. Somit kann sie gut auf sich selbst aufpassen und Verantwortung für sich und andere übernehmen. Durch die beschränkten Möglichkeiten in der Quarantänazone erlebte sie keine gewöhnliche Kindheit und hat deshalb auch einige Defizite, bspw. konnte sie nie schwimmen lernen. Mit dieser Tatsache wird der Spieler im folgenden Spiel häufiger konfrontiert werden.

Als sie zum ersten Mal auf *Joel* trifft, ist sie für ihn nichts weiter, als ein lebendiges Stück Schmuggelware. Bereits nach kurzer Zeit entdecken *Joel* und seine Partnerin, warum es so wichtig ist, *Ellie* zu eskortieren. *Ellie* ist kein gewöhnliches Mädchen. Es stellt sich heraus, dass sie bereits vor einigen Wochen von einem Infizierten attackiert und gebissen wurde. Im Gegensatz zu allen anderen mutierte sie jedoch nicht bereits nach zwei Tagen zu einem der *Quasi-Zombies*. Das lässt den Schluss zu, dass sie gegen den Pilz und seine Auswirkungen immun sein muss.

Nach anfänglicher Skepsis entschließen sich *Joel* und seine Partnerin auf ihre Aussage, dass sie immun sei, zu vertrauen und sie weiterhin zu eskortieren. Kurz darauf stirbt *Tess* und es stellt sich heraus, dass der Trupp der *Fireflies* im Rathaus bereits getötet wurde. *Joel* muss daraufhin die Reise, die nun etwas länger dauern wird, mit *Ellie* gemeinsam fortsetzen, um weitere *Fireflies* ausfindig zu machen.



Anfänglich ist das Verhältnis der beiden eher distanziert und die Kommunikation auf das notwendigste beschränkt. Die Ursache dafür liegt darin begründet, dass sie sich gegenseitig nur als kurzfristiges Mittel zum Zweck betrachten. So reagiert *Ellie* auf Befehle von *Joel* zu Beginn schnippisch und führt diese eher lustlos aus. Erst nachdem sie zusammen einige gefährliche Situationen gemeistert haben und feststellen, dass ihre Partnerschaft noch länger andauern wird, fangen sie an, sich normal zu unterhalten.

Hieraus ergibt sich für den Spieler auf mehreren Ebenen die Möglichkeit, eine Beziehung zu den Charakteren aufzubauen. So öffnet sich *Joel* allmählich *Ellie* gegenüber und wird für den Spieler Stück für Stück nachvollziehbarer und sympathischer. Während ihrer Gespräche in den ruhigen Abschnitten des Spiels erfährt der Spieler viele Hintergrundinformationen über das Leben beider. Diese Informationen, die Art, wie diese dem Spieler vermittelt werden und die Tatsache, dass er selbst die Rolle eines der Charaktere übernimmt, haben einen sehr großen Einfluss darauf, dass dieses Band sehr stark ausgeprägt wird.

Zusätzlich sind es Kleinigkeiten, wie die Tatsache, dass *Ellie* trotz der eigentlich gefährlichen Situation, in der sie sich befinden, in den ruhigen Momenten versucht, Pfeifen zu lernen oder aus einem kürzlich gefundenen Witzebuch zitiert. In diesen Augenblicken wird dem Spieler die Möglichkeit geboten, durch Knopfdruck, Gespräche zu vertiefen. So beginnt *Ellie* oftmals, *Joel* ihre Gedanken und Sorgen mitzuteilen, bricht dann aber mitten im Satz ab und verwirft diese Idee wieder. Der Spieler kann nun zu ihr gehen und sie durch Drücken einer Taste dazu ermuntern, weiterzureden. Daraus ergeben sich meist tiefere, die emotionale Bindung fördernde Gespräche zwischen ihnen.

Hierfür bietet aber nicht nur das Narrativ des Spiels viele Ansätze. Auch im Gameplay und in der Art und Weise, wie *Ellie* physisch mit der Spielerfigur interagiert, liegen einige mehr verborgen, die diese Bindung verstärken. Dabei soll ein besonderes Augenmerk auf das im vorherigen Abschnitt beschriebene Deckungssystem gelegt werden. Im Gegensatz zu *Elizabeth* und anderen NSC-Begleitern sucht sich *Ellie* ihre Deckung sehr oft nicht hinter einem anderen Gegenstand, der weit vom Spieler entfernt ist, sondern bleibt ständig dicht bei ihm. Das sorgt dafür, dass sich der Spieler stets bewusst ist, dass er nicht allein und ihr Beschützer ist. Das Zusammenspiel hinter der Deckung ist ein maßgeblicher Einflussfaktor auf dieses Erleben. In manchen Situationen, in denen sie sich vor Gegnern verstecken müssen, nimmt *Joel* eine *Ellie* schützende Position ein. Siehe Abbildung.



Abbildung 2: Deckungssystem *The Last of Us*

Dieses dichte Beieinanderbleiben liegt darin begründet, dass *Ellie*, verglichen mit *Elizabeth*, sterben kann. Auch hier besteht die Gefahr, dass das Spiel vorbei ist, wenn der Begleiter stirbt. Allerdings bietet die ständige Nähe zu ihr so gut wie keine Möglichkeit dazu. In den meisten Fällen ist es somit nicht ihre Schuld, wenn das Spiel vorüber ist. Der Spieler hat aber dennoch stets das Gefühl, dass er sie verlieren kann. Damit verpasst *The Last of Us* an dieser Stelle nicht die gleiche Chance, wie *Bioshock Infinite*.

Diese Art des Deckungssystems ist allerdings nicht frei von Fehlern. So kommt es häufiger zu so genannten Grafikfehlern. In manchen Situationen sind die Ausgangspositionen beider Spielfiguren nicht optimal für die vorhandenen Animationen. Somit kommt es wiederholt zu Überschneidungen der Spielfiguren, sodass bspw. *Ellies* Kopf, entgegen physikalischer Gesetze, durch *Joels* Arm hindurch in die geplante Position wechselt. Teilweise gleiten die Figuren auch ohne die nötigen Bewegungsanimationen an ihre Stelle, als säßen sie auf einem Rollbrett. Diese Grafik- und Animationsfehler sind enorm immersionsbrechend, da sie gegenüber der ansonsten sehr realistisch wirkenden Welt und Charaktere, aufzeigen, dass es sich hierbei eben nicht um solche, sondern nur um künstliche handelt.

Ein weiterer immersionsbrechender Faktor, der nicht nur *Ellie*, sondern das Gespann betrifft, ist die Tatsache, dass sie, obwohl die Infizierten ab dem dritten Stadium blind sind, dafür aber überdurchschnittlich gut hören, in solchen Situationen weiterhin mehr oder weniger laut miteinander kommunizieren.

In den Kämpfen übernimmt *Ellie* allerdings, neben ihrer Rolle als beschützenswertes Subjekt, auch weitere, für den Spieler hilfreiche Aufgaben. Zum einen nennt sie dem Spieler in hektischen und unübersichtlichen Situationen immer wieder die Positionen seiner Gegner, sodass er nicht unnötig lange suchen muss und somit Gefahr läuft, überraschend attackiert zu werden. Sollte er allerdings dennoch von einem Gegner von hinten gepackt werden, greift sie zum anderen aktiv in den Kampf ein. Zu Beginn ist sie dabei nur mit einem Messer bewaffnet und greift auf umliegende Gegenstände, wie z.B. Ziegelsteine und Flaschen, zurück. Im weiteren Verlauf erhält sie neben ihrem Messer, anfangs nur als Notlösung, auch Schusswaffen und unterstützt den Spieler in den meisten Konfrontationen. Hierbei berücksichtigt sie das Verhalten des Spielers und greift nicht ohne vorherige Aktion dessen in das Geschehen ein.

Der Tatsache geschuldet, dass sie nicht schwimmen kann, muss der Spieler in überfluteten Gebieten dafür sorgen, dass sie unbeschadet auf die andere Seite gelangt. Dies geschieht oft in Form kleinerer Umgebungsrätsel<sup>54</sup>. Zeitgleich hilft sie dem Spieler daraufhin aus dem Wasser wieder heraus zukommen. Generell unterstützt sie den Spieler oftmals dabei, Hindernisse in der zerstörten Welt zu überwinden.

Ein anderes, optionales, das Spielgeschehen auflockerndes Element ist das Suchen von Comic-Heften. Nachdem *Ellie* das erste Heft einer Comic-Reihe findet, bittet sie *Joel*, weiterhin Ausschau nach diesen zu halten. Zur Belohnung erhält er dafür freischaltbare Bonusinhalte. Zu diesen Bonusinhalten gehören unter anderem Kleidungsstücke, die der Spieler seiner Spielfigur und *Elli* zuweisen kann. Diese Anpassungsmöglichkeiten bieten denjenigen, die sich mit den vorgegebenen Outfits der Figuren nicht identifizieren können, die Option, sie in einem begrenzten Rahmen nach ihrem Geschmack zu gestalten.

Im späteren Verlauf des Spiels, nachdem *Joel* von seinem Bruder *Tommy*, der ein ehemaliges Mitglied der *Fireflies* ist, herausgefunden hat, wo sich diese befinden, begeben sie sich zur vermeintlichen Position der *Fireflies*. Dort angekommen, finden sie allerdings nur noch eine Tonbandaufnahme, die andeutet, dass sie nach Salt Lake City weitergezogen sind sowie einen Trupp aggressiver Plünderer vor. Während der Auseinandersetzung mit ihnen wird *Joel* schwer verletzt und *Ellie* muss sich nun unerfahren und panisch um ihn kümmern und ihn in Sicherheit bringen. In diesem

---

<sup>54</sup> Rätsel, die die Spielwelt und die sich in ihr befindenden Gegenstände nutzen, um den Spieler am Weiterkommen zu hindern. Die Gegenstände müssen durch Lösen des Rätsels überwunden oder aus dem Weg geschafft werden, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

Moment wechselt der Spieler die Spielfigur erneut und übernimmt für kurze Zeit die Rolle der deutlich gereiften und eigenständigeren *Ellie*.

Diese Sequenz dient hauptsächlich zur Steigerung der Dramaturgie und erfüllt somit gleichzeitig eine klassische Funktion von Sidekicks, die bereits im Kapitel "Was ist ein Sidekick?" beschrieben wurde. Außerdem verstärkt sie die Bindung des Spielers zu *Ellie* deutlich, da er nun selbst in der Rolle der bei weitem schutzloseren und schwächeren Figur das Abenteuer bestreiten muss.

Nach diesem kurzen Rollentausch übernimmt der Spieler wieder die Rolle von *Joel* und er erreicht zusammen mit *Ellie* Salt Lake City. Dort treffen sie in einem Krankenhaus auf die gesuchten *Fireflies*. *Joel* entdeckt allerdings, dass die einzige Möglichkeit eventuell ein Gegenmittel gegen die Seuche zu finden, den Tod *Ellies* bedeuten würde. Auf Grund seiner inzwischen starken Bindung zu *Ellie*, die er nach der einjährigen Reise zu ihr aufgebaut hat, entscheidet er sich wider jeder rationalen Vernunft dagegen und befreit *Ellie* aus den Händen der *Fireflies*. Im Finale des Spiels kehren beide zu *Joels* Bruder zurück. *Joel* entschließt sich, zu *Ellies* Schutz, über die Vorkommnisse in Salt Lake City zu lügen, um sie davon abzuhalten, sich in Zukunft selbst für ein Heilmittel zu opfern. Entgegen seiner Aussage, dass sie nie seine Tochter ersetzen könne, lässt das Ende allerdings erahnen, dass sich die Beziehung der beiden auf der Reise doch stark in diese Richtung entwickelt hat.

### 3.3.4 Fazit

Im direkten Vergleich zu *Elizabeth (Bioshock Infinite)* und *Yorda (Ico)*, ist *Ellie* in deutlich weniger Gameplay-Elemente integriert. *Ellie* ist ein merklich klassischerer Sidekick im herkömmlichen Sinne, da sie stark in das Narrativ des Spiels eingebunden ist. Sie übernimmt hierbei viele der Funktionen, die im Kapitel *Was ist ein Sidekick?* beschrieben wurden.

Allem voran erfüllt sie die wichtigste Aufgabe eines Sidekicks, sie begleitet den Protagonisten. Sie unterstützt ihn aber auch im moderneren Videospielsinne auf verschiedenste Weise. Sie hilft ihm im Kampf gegen seine Gegner, sowohl aktiv als auch passiv. Hierbei passt sie sich, trotz ihres vollkommen autonomen Verhaltens, immer dem Spielstil des Spielers an und agiert nie eigenmächtig. Sie dient gleichzeitig als Grundlage und am Ende auch oftmals als Lösung für die Umgebungsrätsel in der Spielwelt. Dadurch, dass sie nicht schwimmen kann, muss der Spieler ihr häufiger den Weg bereiten, um gemeinsam mit ihr voran zu kommen.

Sie ist zudem sehr stark für die persönliche Entwicklung des anfangs gebrochenen und unsympathischen Protagonisten verantwortlich. Dieser allein böte ohne die

Progression, die er durch seinen Sidekick durchläuft, wenig Ansatzpunkte, sich mit ihm identifizieren zu können. *Ellies* Anwesenheit definiert und verändert somit maßgeblich die Identität *Joels*. Er wird erst durch sie für das Publikum zugänglich. Das ist gleichzeitig einer der Gründe dafür, dass sowohl *Joel* als auch der Spieler eine sehr starke emotionale Bindung zu ihr aufbauen. Diese wird zugleich die Motivation für beide, das Abenteuer bis zum Ende durchzustehen.

Weiterhin kann man in *The Last of Us* das insbesondere durch Comics populär gewordene Mentor-Schüler-Verhältnis beobachten. *Ellie* ist anfangs unerfahren im Überlebenskampf außerhalb der geschützten Quarantänezone. Das hat sie mit dem Spieler gemeinsam. Dieser übernimmt zwar die Rolle des erfahrenen *Joel*, hat aber selber keinerlei Erfahrungen im Kampf gegen andere Überlebende oder Infizierte. Hiermit übernimmt sie die extrinsische, an das Publikum gerichtete Aufgabe, sodass sich der Spieler auch mit ihr identifizieren und ihre Handlungen nachvollziehen kann.

Auch die demografischen und Charakter-Merkmale unterscheiden sich Sidekick-typisch von denen des Protagonisten. So ist *Ellie* ein junges Mädchen und er im Gegenzug ein älterer Mann; sie ist schwach und hilfsbedürftig, er hingegen stark und die Beschützerrolle übernehmend; sie ist immun gegen die Seuche und er immernoch anfällig; sie ist eher freundlich und offen und er grimmig und verschlossen. Die gegensätzlichen Merkmale sorgen für Spannung und bieten Spielraum für interessante Gespräche und Konflikte.

Diese Gespräche sorgen wiederum dafür, dass *Joel* seine Gedanken und seine nächsten Schritte preisgibt. Das ermöglicht den Verzicht auf immersionsschädigende Missionszieleinblendungen und ermöglicht dem Spieler auf vermeintlich natürlichem Wege diese Informationen zu bekommen. Obendrein erfährt er dadurch etwas über die Geschichte und die Charaktere beider. Außerdem wird er so Zeuge der Entwicklung beider Figuren.

Ihre Charakterentwicklung, die schließlich darin mündet, dass sie auf sich allein gestellt die Verantwortung für ihren nun wehrlosen Beschützer übernehmen muss, hat sowohl einen Einfluss auf das Gameplay, als auch auf die Geschichte des Spiels. Zum einen übernimmt der Spieler während dieser Zeit die Rolle *Ellies*, die, während die grundlegenden Spielmechaniken gleich bleiben, andere physische Merkmale und Erfahrungen besitzt und somit ein etwas anderes Spielgefühl vermittelt. Auf der narrativen Ebene ändert diese Situation die charakterliche Dynamik zwischen den beiden, die bis zum Ende des Spiels anhält. Außerdem wird dadurch verdeutlicht, dass sie bereits zu einer Miniatur-Form des Protagonisten geworden ist.

Sowohl auf der Gameplay-, als auch auf der narrativen Ebene hat *Ellie* die Aufgabe, die Dramaturgie zu steigern. Damit erfüllt sie zum einen eine klassische Aufgabe von Sidekicks, aber auch die ludische Handicap-Funktion. Die Gefahr, dass sie stirbt und somit das Spiel beendet, zwingt den Spieler dazu, ständig nicht nur auf seine eigene Figur, sondern auch auf die von *Ellie* zu achten. Sie übernimmt öfter die Rolle eines Comic Reliefs, indem sie durch ihre kindlich naive Art immer wieder die angespannte Situation der ständig drohenden Gefahr entschärft. Daneben lockert sie das Spielgeschehen überdies durch die optionale Nebenmission, Comic-Hefte für sie zu suchen, auf.

Eine der größten Stärken und gleichzeitig eine der gravierendsten Schwächen ist ihr Verhalten im Deckungssystem. Die ständige Nähe und die schützende Haltung, die *Joel* währenddessen einnimmt, steigert den Beschützerinstinkt und die Gefühle des Spielers zu ihr enorm. Die dadurch entstehenden Grafikfehler sind zugleich ein erheblicher Immersionbruch.

*“By the end of that game I cared about what happened to her, hated seeing her endangered, and wanted to see things turn out well for her. All this despite the fact that she didn’t even know I existed [...]”<sup>55</sup>*

## 3.4 Ico

*Ico* ist ein Action-Adventure vom Entwickler *Team Ico* und wurde am 24. September 2001 vom Publisher *Sony Computer Entertainment* für die Spielkonsole *Playstation 2* veröffentlicht. Eine inhaltlich identische Neuauflage mit verbesserter Grafik wurde am 22. September 2011 für die *Playstation 3* veröffentlicht.

### 3.4.1 Das Genre: Action-Adventure

Die exakte Definition von Action-Adventures ist in Spieler- und Fachkreisen umstritten. Sie beinhalten allerdings oftmals Elemente aus Adventure-Spielen, untermauern diese aber mit Action-Elementen. Sie sind dementsprechend vielfältig. Das gilt insbesondere für die Perspektive und die Dimensionalität der Spielwelt. Diese reicht von der

---

<sup>55</sup> Madigan, J. (2014)

zweidimensionalen Side-Scroller<sup>56</sup>-, über die dreidimensionale First-Person- bis hin zur ebenfalls dreidimensionalen Thrid-Person-Perspektive.

Der Spielinhalt besteht oftmals aus den für Adventure typischen Rätseln. Diese ergeben sich des öfteren aus der Umgebung und den in ihr enthaltenen Gegenständen, können aber auch klassischerer Natur sein. Die Varianz reicht hier von Zahlenrätseln über Memorie-Aufgaben bis zu Puzzlespielen. Die Rätsel werden zusätzlich noch durch Action-Elemente, wie Kämpfe oder Sprung- und Klettereinlagen ergänzt. Während die Rätsel häufig weniger Geschick erfordern, sondern eher Denkaufgaben sind, braucht der Spieler für diese eine gute Kontrolle über seine Spielfigur, da die Strafe meist das Abstürzen in die Tiefe und das darauf folgende Game Over ist.

Eines der Sub-Genres von Action-Adventure-Spielen ist bspw. das in *The Last of Us* erwähnte Survival-Horror-Genre.

### 3.4.2 Der Protagonist: Ico

In *Ico* übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen gleichnamigen 12 jährigen Jungen. Dieser hat zwei Hörner an seinem Kopf, was darauf hindeutet, dass er verflucht ist. Er wird aus diesem Grund aus seinem Dorf verstoßen und in eine riesige Festung gebracht, um dort zur Besänftigung der Götter zu sterben. Er wird zu Beginn des Spiels in ein Behältnis aus Stein gesperrt, aus dem er bereits nach kurzer Zeit entkommen kann.

Das Spiel greift auf eine spezielle Form der Third-Person-Perspektive zurück, bei der die Kamera fest in einem fixen Punkt im Raum verankert ist, aber ihre Richtung entsprechend der Position des Spielers anpasst.

Nach der Flucht aus seiner Zelle beginnt *Ico* die Suche nach einem Ausgang. Auf dem Weg trifft er auf ein junges Mädchen, das in einem Käfig gefangen an der Decke eines Turms hängt. Er befreit sie und muss feststellen, dass beide unterschiedliche Sprachen sprechen und sich somit nicht unterhalten können. Kurz darauf werden sie von *Schattenwesen*, die aus Löchern im Boden kommen, attackiert. Der Spieler muss diese nun, mit einem Stock bewaffnet, den er auf dem Boden gefunden hat, in die Flucht

---

<sup>56</sup> Side-Scroller-Spiele sind jene Spiele, bei denen der Spieler das Spielgeschehen von der Seite betrachtet und sich der Sichtbereich in die Richtung bewegt, in die sich die Spielfigur bewegt. Beispiele hierfür sind die frühen Super Mario oder auch Sonic Spiele.

schlagen. Während dieses Kampfes stellt er fest, dass es die *Schattenwesen* ausschließlich auf das Mädchen abgesehen haben und ihn nicht verletzen können. Dementsprechend sind sie keine unmittelbare Gefahr für ihn. Dennoch würde der Verlust seiner Begleiterin das Aus des Spiels bedeuten und der Spieler ist infolgedessen bestrebt, sie davon abzuhalten, sie zu entführen. Als er die *Schattenwesen* besiegt hat, stehen sie vor einer verschlossenen Tür, die das Mädchen mittels magischer Fähigkeiten öffnen kann. Daraus ergibt sich für *Ico* neben seinem Mitgefühl ein weiterer Grund, sie auf seiner Suche nach einem Ausgang mitzunehmen. Da sie sich nicht verständigen können, nimmt er sie an die Hand und zieht sie von nun an für einen großen Teil des Spiels hinter sich her. Diese Funktion ist ein Kernelement des Spiels und muss vom Spieler bewusst durch Knopfdruck ausgeführt werden. Sobald er sie loslässt, ist sie schutzlos und die *Schattenwesen* haben die Möglichkeit, sie in eines der Löcher im Boden zu verschleppen.

Auf ihrem Weg in die Freiheit stehen ihnen neben den *Schattenwesen* allerdings auch noch weitere Hindernisse im Weg. In der riesigen, labyrinthartigen Festung gibt es viele Rätsel, die vom Spieler durch Springen, Klettern, das Verschieben von Gegenständen oder das Ziehen von Hebeln gelöst werden müssen. Während er diese löst, muss er sich meist von seiner Begleiterin entfernen und diese schutzlos zurücklassen. Das Spiel verzichtet zwar größtenteils auf gegnerische Attacken während der Rätsel, startet sie aber oft direkt im Anschluss daran. Somit bleibt der Spieler stets um seine Begleiterin besorgt. Teilweise können diese Rätsel auch nur durch das korrekte Platzieren seiner Begleiterin gelöst werden. So müssen die beiden in einer Situation eine Schlucht überwinden. Dafür muss der Spieler zuerst durch eine Klettereinlage einen Hebel erreichen, der nach dessen Betätigung einen riesigen Steinblock an einem Kran hochzieht. Danach muss der Spieler sie auf diesem platzieren und erneut den Hebel erreichen, um den Steinblock herunter, an das Ziel zu lassen. Erst danach kann er sich an der Kette, an der der Steinblock befestigt ist, abseilen und zu ihr zurückkehren.

Die einzige Möglichkeit für den Spieler direkt zu sterben, ist das Herunterfallen während einer dieser Kletter- und Sprung-Passagen.

Damit er nicht die Übersicht verliert, hat er die Möglichkeit, die Kamera immer auf die Position des Mädchens auszurichten und so zu schauen, wo sie sich befindet und ob sie in Sicherheit ist. Hinzu kommt die Option, sie zu sich zu rufen. Sobald er sie gerufen hat, begibt sie sich automatisch auf den Weg zu *Ico*.

Im späteren Verlauf des Spiels wechselt er seinen Stock gegen ein Schwert, das er während des Lösen eines Rätsels findet. Dieses bietet ihm eine bessere Verteidigung gegen die *Schattenwesen* und bringt neue Rätsel mit sich. Allerdings muss er es hin



und wieder erneut ablegen, was in diesen Momenten das Gefahrenpotential, wenn auch oft nur gefühlt, steigert.

### 3.4.3 Der Sidekick: Yorda

*Yorda* ist ein mysteriöses, junges Mädchen mit magischen Fähigkeiten, dass von seiner Mutter, der *Königin* der Festung, in dieser gefangen gehalten wird. Sie trägt ein weißes Kleid und ist auch ansonsten sehr blass, was ihr ein sehr prägnantes, sie von der Spielwelt abhebendes Aussehen verleiht. Der Spieler kann sie dadurch sehr einfach von den überwiegend schwarzen *Schattenwesen*, aber auch von der Umgebung unterscheiden und sie im Zusammenhang mit der Fokusooption der Kamera leicht wiederfinden.

Nachdem sie von *Ico* befreit wurde, begleitet sie ihn auf seinem Weg aus der Festung, um ihrer eigenen Gefangenschaft zu entfliehen. Sie bietet ihm dabei ihre magischen Fähigkeiten an, mit denen sie die verschlossenen Türen in der Festung öffnet. Sie ist damit der Schlüssel zur erfolgreichen Flucht, da nur sie das riesige Tor der Festung öffnen und die davor befindliche Brücke zusammenführen kann.

Trotz der Tatsache, dass sie einen Kopf größer und somit vermutlich älter als *Ico* ist, übernimmt sie die Rolle der schutzlosen und gefährdeten Person im Spiel. Obendrein kann sie auch nicht so weit und so hoch springen wie ihr Begleiter und braucht dementsprechend Hilfe beim Überwinden von Hindernissen, wie Schluchten oder Vorsprüngen. Das sorgt dafür, dass sie oft vom Spieler vorübergehend schutzlos zurückgelassen werden muss. Die Zeiträume, in denen er sie allein lässt, werden mit Fortschreiten des Spiels immer größer, da die Rätsel immer komplexer und weiträumiger werden.

Hinzu kommt, dass sie auch zunehmend mehr der *Schattenwesen* anzieht, was das Beschützen schwieriger gestaltet. In erster Linie dann, wenn der Spieler ein bis zwei dieser bekämpft und ein drittes, von ihm unbeachtetes *Schattenwesen* die Möglichkeit hat, *Yorda* zu greifen und zu verschleppen. Das ist besonders kritisch, wenn es sich um eines der fliegenden *Schattenwesen* handelt, da diese, sobald sie in der Luft, unaufhaltbar sind, bis sie an einem der Löcher, aus denen sie erscheinen, ankommen.

Dem Ende entgegen haben sie das riesige Haupttor soweit vorbereitet, dass es geöffnet werden kann. Um dieses zu öffnen muss sich *Yorda* deutlich mehr anstrengen, als für die kleineren Türen überall im Spiel. Das Öffnen schwächt sie merkbar und sie muss von *Ico* an die Hand genommen werden. Beide können sich daraufhin nur noch sehr langsam auf der Brücke in Richtung Freiheit bewegen und der Spieler erhält dadurch ein sehr direktes Feedback auf *Yordas* Zustand. Doch ist das

Abenteuer an dieser Stelle noch nicht überstanden, da die *Königin* die Flucht verhindert und ihren ersten Auftritt hat. Sie versetzt ihr einen magischen Schlag und entzweit die Brücke, was dazu führt, dass *Ico* und *Yorda* auf unterschiedlichen Teilen der Brücke sind. Im letzten Moment springt *Ico* zu ihr hinüber, schafft es allerdings nicht und wird von *Yorda* aufgefangen. An dieser Stelle findet ein Rollentausch statt, da *Ico* nun von ihr aufgefangen wird.

Im Kontrast zum vorherigen Spielgeschehen wird dadurch sein Leben gerettet und er ist der Gefahr schutzlos ausgeliefert. Da sie ohnehin der schwächere Part der beiden und nun noch zusätzlich geschwächt ist, kann sie ihn nicht halten und er stürzt in die Tiefe.

Daraufhin ist der Spieler nun für kurze Zeit allein und muss versuchen, sie aus den Fängen der *Königin* zu befreien. Auf diesem Weg findet er ein magisches Schwert, mit dem er selbst in der Lage ist, die Türen zu öffnen. Trotz dessen lässt er seine neugewonnene Freundin nicht im Stich und findet sie, zu Stein erstarrt, umringt von *Schattenwesen* wieder. Da er ihr nicht helfen kann, macht er sich auf den Weg die *Königin* zu stellen und *Yorda* somit von ihrem Zauber zu befreien. Diese offenbart ihm vor dem Kampf, dass sie *Yorda* dazu braucht, ihren alternden und geschwächten Körper gegen einen jüngeren und starken zu tauschen.

Nach dem Tod der *Königin* erwacht *Yorda*, ist aber nun komplett schwarz. Sie findet den bewusstlosen *Ico* und rettet ihn aus der einstürzenden Festung, indem sie ihn in einem Boot auf das Meer hinaus schickt. Die Festung versinkt mitsamt *Yorda* im Meer und *Ico* erreicht in seinem Boot einen Strand. An diesem erwacht er und findet die nun wieder weiße *Yorda* bewusstlos.

### 3.4.4 Fazit

*Yorda* ist fast ausschließlich ein Sidekick im Videospielsinne, da das Narrativ des Spiels sehr begrenzt und größtenteils durch die Spielwelt selbst und die nonverbale Interaktion der beiden vermittelt wird. Ihre Aufgaben sind somit überwiegend ludischer Natur, wenngleich sie indirekt Auswirkungen auf das Narrativ des Spiels haben. Sie ist dementsprechend fast uneingeschränkt ein Gameplay-Element, das nur wenige der klassischen Kriterien erfüllt.

Klassischerweise ist sie beinahe, bis auf eine kurze Unterbrechung zum Ende des Spiels, ein steter Begleiter des Helden. Beide haben zwar einen sehr unterschiedlichen Ursprung, finden sich aber dennoch in der gleichen Situation wieder und können nur gemeinsam ihr Ziel erreichen. *Yorda* gewinnt durch *Ico* einen Helden, der dazu in der Lage ist, ihre Gegner zu vertreiben und sie somit zu beschützen. Zudem kann nur er

die Hindernisse (in Form von Rätseln) durch seine Kletterfähigkeiten überwinden und ihr den Weg bereiten. Der Nutzen ist für *Ico* zwar auf den ersten Blick deutlich geringer, aber durch seine Notwendigkeit nicht weniger bedeutend. Ohne sie stünde er vor verschlossenen Türen und käme nicht weiter. Der Spieler erhält durch *Yorda* in erster Linie ein, wie Sorg es beschrieb, Handicap an die Hand, das die Freiheiten des Spielers merklich limitiert.<sup>57</sup> Dieses übernimmt neben den ludischen auch dramaturgische und somit narrative Aufgaben.<sup>58</sup> Der Spieler ist während des Spielens dauerhaft um das Wohlergehen *Yordas* besorgt. Den Höhepunkt dieser Sorge erfährt er besonders im späteren Verlauf. Hier muss er sich für lange Zeit weit von ihr entfernen und findet sie bei seiner Rückkehr oft, fast in einem der Löcher verschwunden, wieder und kann sie nur noch in letzter Sekunde retten. Ebenso dramatisch sind die Passagen, in denen die beiden eine größere Schlucht überwinden müssen. In diesen geht der Spieler voran und ruft *Yorda*, auf der anderen Seite angekommen, zu sich. Da sie allerdings nicht so weit springen kann, muss er sie auffangen und damit vor dem Sturz in die Tiefe bewahren.

Der Fokus wird desweiteren durch die Tatsache, dass die *Schattenwesen* keine Möglichkeit haben die Spielerfigur zu schädigen, auf *Yorda* gerichtet.

Neben dieser Einschränkung sorgt der Zwang, sie stets an der Hand zu halten und sie so sicher durch die Welt zu geleiten, auch dafür, dass der Spieler eine enorme Bindung zu ihr aufbaut. Der Umstand, dass er sich aktiv darum bemühen muss und die Funktion nicht automatisch übernommen wird, bzw. sie nach einmaligem Knopfdruck (und anschließendem Loslassen) dauerhaft aktiviert ist, sorgt dafür, dass der Spieler sich ständig seiner Begleiterin bewusst wird. Besonders stark kommt diese Eigenheit kurz vor dem Ende des Spiels, auf der Brücke, zum Einsatz. Hier erhält der Spieler ein direktes Feedback auf den Zustand seiner Begleiterin, da er nicht mehr wie gewohnt rennen kann, sondern gezwungen ist, langsam zu laufen.

Durch das Alter des Spiels und den damals limitierteren Möglichkeiten in der Programmierung gibt es aber auch einige nicht geplante, den Spielfluss störende Elemente. So hat die KI *Yordas* an einigen Stellen Probleme, den Weg zu finden, nachdem sie gerufen wurde. Das zwingt den Spieler eine je nach Situation kürzere oder längere Strecke zurückzulegen, um sie "persönlich" abzuholen, obwohl das eigentlich nicht notwendig wäre.

---

<sup>57</sup> Sorg, J. (2009), S.12f

<sup>58</sup> Vgl. ebd., S.13

## **4 Die Umfrage**

Eine Kopie des Fragebogens in Deutsch, befindet sich in den Anlagen.

### **4.1 Grundlagen**

#### **4.1.1 Zielgruppe des Fragebogens**

Der Fragebogen wurde so angelegt, dass er gender-unspezifisch, sowohl Männer als auch Frauen in gleicher Weise anspricht. Weiterhin gibt es keinerlei Einschränkung im Bezug auf das Alter der Teilnehmer. Zudem werden sowohl PC-, als auch Konsolen-, sowie Handheld-Spieler gleichberechtigt einbezogen. Die geografische Herkunft spielt nur in sofern eine Rolle, dass der Befragte die Möglichkeit gehabt haben muss, ausreichend Spiele konsumiert zu haben, ist aber ansonsten nicht von Bedeutung. Voraussetzung für die Beantwortung der Fragen ist eine umfangreichere Erfahrung mit insbesondere geschichtsgetriebenen Einzelspieler-Spielen. Das liegt darin begründet, dass wie bereits in der Einleitung erwähnt, weder kooperative noch Mehrspieler-Spiele über Sidekicks gleichermaßen verfügen.

#### **4.1.2 Erstellungsprozess, Pretest und Freigabe des Fragebogens**

Zu Beginn der Erstellung des Fragebogens wurde ermittelt, welche Informationen für das Thema relevant sein könnten. Diese Fragen wurden gesammelt, in einem ersten Prototyp des Fragebogens zusammengefügt und immer wieder durch weitere ergänzt und modifiziert. Zum einen sollten einige demografische Daten der Teilnehmer dokumentiert werden, wie beispielsweise Alter, Geschlecht und favorisierte Plattform. Solche Fragen bieten dem Beantwortenden einen leichten Einstieg in den Fragebogen und geben gleichzeitig Auskunft über die Zusammensetzung der Teilnehmer. Zum anderen sollten die Vorlieben und Abneigungen der Zielgruppe im Hinblick auf Sidekicks in Videospielen erfasst werden. Dabei sollte ihnen eine Mischung aus Multiple-Choice-Fragen, die relativ schnell und einfach zu beantworten sind, und ausführlicheren Fragen, bei denen sie längere und beschreibendere Antworten geben konnten, gestellt werden. Der Einstieg sollte den Teilnehmern durch einen erklärenden Einleitungstext zusätzlich erleichtert werden. In diesem wurde der Grund für den Fragebogen, die Zielstellung der Bachelorarbeit und eine kurze Erläuterung zu Sidekicks gegeben.

Nachdem der Fragebogen die gewünschte Form erreicht und mehrere Optimierungsphasen durchlaufen hatte, wurde er einer Gruppe ausgesuchter Testpersonen zur Beantwortung vorgelegt. Dieser Pretest ergab, dass die Beantwortung der Fragen zu viel Zeit beanspruchte und der Einleitungstext wie auch einige Fragen selbst nicht konkret genug verfasst worden waren. Das führte dazu, dass einige Fragen gestrichen und andere umformuliert werden mussten, um die Beantwortungsdauer auf 10 bis maximal 20 Minuten zu reduzieren. Daraufhin wurde der überarbeitete Fragebogen erneut an eine Gruppe ausgewählter Testpersonen verteilt. Als dieser erneute Test nun deutlich besseres Feedback erfuhr, wurde er der Allgemeinheit zugänglich gemacht. Da der Fragebogen mit Google Formular erstellt wurde, war er nur über das Internet abrufbar. Das stellte allerdings kein größeres Problem dar, da Videospiele oft auch gleichzeitig Internetnutzer sind. Die Verbreitung fand vorwiegend über Plattformen wie Facebook, Reddit und persönliche Kontakte statt. Der Fragebogen war in einem Zeitraum von circa sechs Wochen zugänglich.

## **4.2 Auswertung des Fragebogens**

Im folgenden werden die Ergebnisse des Fragebogens zusammengefasst und aufgeführt. Hierbei werden insbesondere in dem Teil, in dem die offenen Fragen behandelt werden, verschiedene Antworten gleicher Natur mit einer ähnlichen Aussage zusammengefasst, um somit eine bestimmte Häufigkeit dieser herauszustellen.

### **4.2.1 Daten der Befragten**

#### **Demografische Daten der Teilnehmer**

Insgesamt haben an der Umfrage 25 Personen teilgenommen. Der Großteil der Umfrageteilnehmer ist unter 30 Jahre alt, wobei die Gruppe der 26-30 jährigen mit 44% am stärksten vertreten war. Wenig überraschend war der Anteil der Männer mit 84% deutlich höher als der der Frauen. Begründet ist dieser Umstand darin, dass Videospiele trotz der steigenden Zahl an Videospielefrauen immernoch deutlich männlich dominiert werden. Die bevorzugte Plattform, auf der die Spiele von den Teilnehmern konsumiert wurden, war der PC mit 58,8%, wobei hier Mehrfachnennungen möglich waren. Immerhin 32,4% der Befragten gaben an, dass sie auch auf der *Xbox 360*, *Playstation 3*, *Nintendo Wii* oder anderen Spielkonsolen spielen.

Der Großteil der Befragten, 64%, hat bereits mehr als 60 Spiele konsumiert und keiner weniger als 10.

## 4.2.2 Ergebnisse der Einschätzungen von Sidekicks

### Ergebnisse der Multiple-Choice-Fragen

Auf die Frage, wie wichtig den Spielern die Präsenz der Sidekicks im Hinblick auf das Gameplay ist, antworteten 48%, dass sie keine der beiden Extreme, wenig oder viel Einmischung bevorzugen. 32% hingegen präferieren eine stärkere Einmischung in das Spielgeschehen und nur 16% bevorzugen eine geringere. 4% favorisieren sogar eine sehr geringe Einmischung.

Der Großteil der Befragten bevorzugt somit ein eher ausgewogenes Verhältnis, mit einer leichten Tendenz dazu, dass der Sidekick aktiver in das Spielgeschehen eingreifen soll.

Die Frage nach der Wichtigkeit der Präsenz von Sidekicks im Hinblick auf die Geschichte ergab, dass sich 32% der Befragten eine ausgewogene Präsenz wünschen. Weitere 32% hätten gern, dass sie eher nur ein Teil der Geschichte sind, wohingegen wiederum 32% das Gegenteil bevorzugen. Nur 4% der Teilnehmer wollen, dass der Sidekick der Dreh- und Angelpunkt der Geschichte ist.

In diesem Punkt spalten sich die Meinungen der Spieler stark, da sich keine deutliche Mehrheit für eine der Seiten entschieden hat.

Die Präsenz der Sidekicks im Bezug auf das Storytelling ist für 44% der Befragten nicht sehr wichtig. 28% wünschen sich ein eher ausgewogenes Verhältnis. Dagegen bevorzugen 12% wenn der Sidekick ebenso nur ein Teil der Geschichte ist. Dem gegenüber wollen 12% der Teilnehmer, dass die Geschichte eher durch den Sidekick transportiert wird. Nur 4% präferieren, dass der Sidekick gleichzeitig den Erzähler der Geschichte stellt.

Bei dieser Frage wünschte sich nur ein kleiner Teil der Befragten, dass der Sidekick als Erzähler funktioniert und hätten ihn lieber als gleichgestellten Partner in der Geschichte an ihrer Seite.

Zum Punkt, wie selbstständig Sidekicks agieren sollten, äußerten sich 36%, dass sie sich einen eher autonomen Sidekick wünschen. 28% hätten lieber, dass der Sidekick zwar selbstständig agiert, möchten auf der anderen Seite allerdings immer noch Anweisungen geben können. Ganze 20% hätten gern einen vollkommen autonomen

Sidekick, der ohne Zutun des Spielers Aufgaben übernimmt. Einen Sidekick, der öfter auf Befehle des Spielers wartet wünschen sich hingegen nur 16% der Befragten.

Die deutliche Mehrzahl der Teilnehmer präferiert einen selbstständigen Sidekick und möchte ihm eher ungern Anweisungen geben.

Die Gimmickhaftigkeit des Sidekicks wurde am differenziertesten bewertet. 32% haben eine neutrale Einstellung dazu. 24% bevorzugen eher einen Sidekick, der als Gimmick, in Form von Bonus-/Minispielen auftritt. Dem widersprechen 24% der Teilnehmer, indem sie lieber einen dauerhaften Begleiter an ihrer Seite hätten. Weitere 16% wollen ebenfalls, dass der Sidekick deutlich mehr ein dauerhafter Bestandteil des Spiels ist als ein Gimmick. Einen rein als Gimmick funktionierenden Sidekick wünschten sich nur 4%.

Auch wenn die Tendenz eher dahin geht, dass sich die Befragten einen dauerhaften Begleiter wünschen, ist die Varianz der Antworten sehr breit gefächert und es gibt keinen eindeutigen gemeinsamen Standpunkt.

### 4.2.3 Ergebnisse der offenen Fragen

#### Die guten Beispiele für Sidekicks

Als gute Beispiele wurden eine Vielzahl verschiedener Sidekicks genannt, unter denen einige mehrfach von verschiedenen Teilnehmern angegeben wurden. Insgesamt wurden 35 unterschiedliche Sidekicks benannt, von denen einige in ihrer Popularität deutlich herausstachen. Am beliebtesten war hierbei *Elizabeth* aus *Bioshock Infinite*, mit siebenfacher Nennung. Den zweiten Platz nimmt *Alyx Vance* aus *Half Life 2* und den dazugehörigen Episoden 1 und 2 mit fünf Stimmen ein. An dritter Stelle folgt *Wheatley* aus *Portal 2* mit vier Stimmen, dicht gefolgt von *Ellie* aus *The Last of Us*, *Daxter* aus *Jak and Daxter* und dem *Weighted Companion Cube* aus *Portal 1* mit jeweils drei Stimmen. Darauf folgen einige Zweifachnennungen. Zu diesen gehören (*Potato*-) *GLaDOS* aus *Portal 2*, *Yorda* aus *Ico*, *Aiden* aus *Beyond: Two Souls*, *Globox* aus der *Rayman* Reihe, *Igniculus* aus *Child of Light*, *Clank* aus *Ratchet and Clank* und *Midna* aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess*.

#### Die guten Eigenschaften von Sidekicks

Zu den guten Eigenschaften gehört, laut der Befragten, die Unterstützung, die die Sidekicks im Gameplay anbieten. Hierbei wurde mehrmals auf *Elizabeth* (*Bioshock Infinite*) Fähigkeiten und ihre tatkräftige Unterstützung im Kampf, durch das Versorgen

mit Munition und Heilung, hingewiesen. Wichtig schien den Teilnehmern allerdings auch der Einfluss der Sidekicks auf die Geschichte und das Spielgeschehen. Einen hohen Stellenwert nehmen auch interessante Charaktere ein, die durch ihre Persönlichkeit und Erscheinung das Spiel und seine Handlung spannender machen. Zudem ist einer Vielzahl der Befragten der Humor, der durch die Sidekicks transportiert wird, positiv aufgefallen, damit einhergehend auch ihre Rolle als Comic Relief. Ferner war einer Mehrzahl die enge emotionale Bindung, die sie während des Spielens zu ihnen aufgebaut haben und das Gefühl, nicht allein zu sein, sehr wichtig. Auch ihre Funktion als Ratgeber und Quasi-Tutorial gefiel einer größeren Anzahl der Befragten. Nicht unerheblich scheint desweiteren ihre Bereicherung des Storytellings zu sein. Die Möglichkeit, in die Beschützerrolle zu schlüpfen, empfanden zumindest einige als angenehme Ergänzung im Gameplay. Immerhin ein Teilnehmer der Umfrage bewertete die durch Sidekicks eingebrachten besonderen Gameplay-Elemente als überaus positiv.

### **Die schlechten Beispiele für Sidekicks**

Diese Frage ergab leider kaum verwertbare Antworten. Vielen Aussagen nach konnten sich die Wenigsten an wirklich schlechte Erfahrungen erinnern. Vermutlich aus Zugzwang gingen andere bei der Frage nach schlechten Beispielen auf sämtliche Arten von Nebencharakteren ein und weniger auf Sidekicks.

### **Die schlechten Eigenschaften von Sidekicks**

Eher verwertbare Ergebnisse ergab die Frage nach den schlechten Eigenschaften von Sidekicks. Am störendsten wurden sich wiederholende Sätze und schlechte Synchronisationsarbeit in Form von nervigen Stimmen empfunden. Unnütze Charaktere, die zwar anwesend sind, aber weder hilfreich noch sinnvoll erscheinen, wurden am zweithäufigsten aufgeführt. Die schlechte künstliche Intelligenz wurde mehrfach als immersionsbrechendes Element beschrieben und kritisiert. Zudem wurde das unselbstständige Verhalten einiger Sidekicks beanstandet, dass eher vom Spielen abhält, als das es einen positiven Effekt auf das Spielgeschehen hat. Außerdem störte einige die fehlende Interaktionsmöglichkeit mit den Figuren, sodass sie nicht in der Lage waren, eine Bindung zu ihnen aufzubauen. Als negativ wurden Sidekicks bewertet, die entgegen des eigenen Spielstils agierten. Weiterhin wurde gezwungene und unnötig erscheinende Interaktion als unangenehm empfunden. Sowohl unnütze Charaktere als auch solche, die unpassend in die Geschichte integriert scheinen, sind gleichermaßen unbeliebt. Dazu zählen auch Charaktere, die sich während des Abenteuers nicht weiterentwickeln. Zu guter Letzt wurden unnütze Mentoren, die offensichtliche Dinge erklären und keinen Mehrwert bieten, als nachteilig beurteilt.



### **Die Vorteile von Videospiel-Sidekicks gegenüber herkömmlichen Sidekicks**

Zu den größten Vorteilen gegenüber herkömmlichen Sidekicks gehört nach Meinung der Befragten in erster Linie die Interaktion mit diesen. Daraus ergibt sich der zweithäufigste Punkt, die noch stärkere emotionale Bindung zum Sidekick und der Welt, in der das Abenteuer stattfindet. Zudem werden moralische Fragen klarer als in herkömmlichen Medien, da man selbst die Entscheidung zu treffen hat und der Sidekick seine Bedenken direkt an einen selbst adressiert. Das Gefühl selbst erleben zu können, wie es ist, seinen eigenen Sidekick zu haben, wurde als durchaus positiv empfunden, da man somit nicht mehr auf Aussagen aus zweiter Hand angewiesen ist. Die Interaktionsmöglichkeiten, die man auch dazu nutzen kann, lustige Dinge mit den Sidekicks anzustellen, wurden von einem der Teilnehmer als großer Vorteil angeführt. Obendrein wurde die Möglichkeit, je nach Spiel, mehr Zeit mit dem Sidekick verbringen zu können, als überlegene Eigenschaft angesehen. Darüber hinaus gab ihnen der "eigene Wille", über den Videospiel-Sidekicks verfügen können, einen Pluspunkt in der Auswertung. Nach Ansicht eines Befragten kann man Videospiel-Sidekicks, sollten sie einem im Gegensatz zur Geschichte, nicht gefallen, leichter als in Büchern oder Filmen ignorieren oder ausblenden.

### **Die Nachteile von Videospiel-Sidekicks gegenüber herkömmlichen Sidekicks**

Der größte Nachteil, der von den meisten Teilnehmern angesprochen wurde, war die schlechte künstliche Intelligenz, die den Genuss des Spiels ruinieren kann. In herkömmlichen Medien fehlt diese Komponente und betrifft diese somit nicht. Damit einhergehend haben sie, laut der Befragten, ein größeres Potential fehlerhaft zu sein, da sowohl ihre Charakterisierung, ihr Design, ihre Synchronisierung, ihre Einbindung in die Geschichte, aber auch ihre Programmierung und Integration in das Gameplay gleichermaßen gut umgesetzt werden müssen. Zugleich müssen, nach Angaben der Teilnehmer, Videospiel-Sidekicks dauerhaft agieren und somit permanent funktionieren, da sie sich nie zurücknehmen können und immer, wenn der Spieler sie betrachtet, glaubwürdig wirken müssen. Desweiteren gaben sie an, dass der Sidekick viel leichter als ihre herkömmlichen Pendants zu dominant werden kann und somit dem Protagonisten, beziehungsweise dem Spieler die Show stehlen könnte. Weiterhin sei ihr begrenzter Wortschatz ein größeres Problem, da Videospiele im Gegensatz zu Filmen, Büchern oder Theaterstücken nie nach einem komplett vorgegeben Skript funktionieren und sich somit einige Sätze häufiger wiederholen könnten. Ein letzter Minuspunkt, der genannt wurde, war die schlechte Einbindung in das Gameplay, die auch nicht durch gute Charakterisierung kompensiert werden kann.

## 5 Fazit

Sidekicks in Videospielen machen einer großen Menge Leute erhebliche Arbeit, bringen aber im Gegenzug einer noch viel größeren Menge Freude. Sie sind integraler Bestandteil einer Vielzahl von Medien und zunehmend auch von Videospielen. Sie übernehmen narrative Aufgaben, wenn sie gut ausgearbeitet sind, ebenso gut wie ihre herkömmlichen Pendanten. Sie können darauf aber auch beinahe vollständig verzichten und ludische Funktionen annehmen. Damit verändern sie das Gameplay und folglich die Spielerfahrung der Rezipienten maßgeblich. Insbesondere in den Spielen, in denen sie sowohl die ludische als auch die narrative Ebene gleichermaßen gut bedienen, bereichern sie das Medium.

Ihre Erscheinungsform ist ebenso variabel wie es ihre Aufgaben und Ziele sind. Sie reichen vom abgetrennten Kopf, der immer wieder als Minispiel erhalten muss, über das knuddelige Reittier bis hin zu fast realistisch wirkenden Menschen.

Sie bedürfen Dank der Entwicklung der letzten Jahre immer weniger der Kontrolle durch den Spieler und agieren immer selbstständiger und realistischer. Wie bereits in der Einleitung angesprochen, heißt das aber nicht, dass sie es auch müssen. Entwickler können ihren Sidekicks immer so viele Freiheiten einräumen wie es für das Spiel förderlich ist.

Aber insbesondere die realistischen und autonomen Sidekicks haben das Potential, dass Rezipienten eine nie gesehene Bindung zu fiktiven Charakteren aufbauen.

*“Video games often make us feel real emotions for such NPCs, so much so that we sometimes feel like we have a real relationship with them.”<sup>59</sup>*

Die heutigen Sidekicks sind nur der erste Schritt in diese Richtung. Die Weiterentwicklung von KI, sowohl im wissenschaftlichen, als auch im wirtschaftlichen Rahmen, aber auch die Verbesserung der Spielgrafik und die Entwicklung von Virtual-Reality-Geräten werden einen erheblichen Einfluss haben.

Leider war es durch die Limitierung des Umfangs dieser Arbeit nicht möglich, diese Entwicklungen näher zu beleuchten. Darum sollen sie hier nur als ein Vorgeschmack auf die Zukunft angerissen und genannt werden.

---

<sup>59</sup> Madigan, J. (2014)

Momentan sind sie allerdings noch nicht so weit. Selbst die von Spielern und Kritikern angepriesenen Sidekicks, wie *Elizabeth (Bioshock Infinite)* und *Elli (The Last of Us)* sind, wie es die Analyse gezeigt hat, noch nicht frei von Fehlern. Sie sind heute, dadurch, dass sie eine enorme Aufmerksamkeit auf sich ziehen, aber fehlerhaft sind, zu oft der Grund für immersionsbrechende Momente. Diese Fehler reichen von KI-bezogenen Aussetzern, wie bspw. das Ignorieren von Befehlen oder das Blockieren von Wegen bis hin zu repetitiven Aussagen oder Aktionen. Zudem wirken einige der Gameplay-Elemente, die sie in das Spiel einbringen, aufgesetzt und so manche Interaktion gezwungen.

Wenn hingegen ein beliebiger NSC unvollkommen ist und ungewöhnlich agiert, mag das, vorausgesetzt es fällt überhaupt auf, stören, aber es hat keinen ebenso großen Einfluss auf unsere Wahrnehmung des Spiels. Darum ist es wichtig, dass Sidekicks in Zukunft möglichst fehlerfrei programmiert, plausibel geschrieben und designed sind.

Zudem war vor Beginn der Arbeit angedacht, eine breitere Varianz von verschiedenen Spielen einer detaillierten Analyse zu unterziehen, um somit noch weitreichendere Ergebnisse zu erzielen. Da dies allerdings weder zeitlich möglich war noch in den begrenzten Rahmen dieser Arbeit gepasst hätte, musste diese Zahl auf drei der (für den Autor) bedeutendsten Vertreter reduziert werden.

Die Umfrage, die für diese Arbeit erstellt wurde, ergab, dass für Spieler die besonderen Gameplay-Eigenschaften und Charakterzüge, die Sidekicks in die Spiele einbringen, durchaus ein sowohl wichtiger als auch positiver Aspekt sind. Gelobt wurden hierbei die unterstützende Funktion und ihr Einfluss auf die Geschichte und das Spielgeschehen. Die nervigen Eigenschaften von Sidekicks, wie sich ständig wiederholende Sätze oder das unnütze Vorhandensein einiger ihrer Vertreter wurden kritisiert.

Die Befragten wünschen sich Sidekicks, die nicht zu viel und nicht zu wenig in das Spielgeschehen eingreifen, sie sind geteilter Meinung was die Präsenz im Hinblick auf die Geschichte angeht und beim Storytelling sollten Sidekicks lieber nur Mitstreiter als Erzähler sein. Zudem werden die selbstständigen Vertreter bevorzugt, wobei aber nicht komplett auf die Kontrolle über sie verzichtet wird. Ob ein Sidekick eher ein Gimmick oder ein ernstzunehmender Bestandteil sein soll, wird wohl zukünftig eher vom Spiel abhängen, da hier die Meinungen stark variierten. Die Tendenz fiel eher zugunsten der dauerhaften Begleiter aus.

Zusammenfassend kann man sagen: Sidekicks sind somit, wenn sie gut ausgearbeitet und programmiert sind und waren ein sehr wichtiger Bestandteil von Videospielen, die die wenigsten Spieler missen möchten.

## Literaturverzeichnis

Buchanan, R. (2003). "Side by Side": The Role of the Sidekick. in: Popular Culture Association in the South (Hg.): *Studies in Popular Culture*, Vol. 26, No.1, (S. 15-25).

Chester, E. (2013). Bioshock Infinite: The 10 things it got wrong . URL: <http://www.bit-tech.net/gaming/pc/2013/04/17/bioshock-infinite-10-things-it-got-wrong/2> (Stand: 21.06.2014)

Dreier, H. (2006). Bildschirmspiele. in: Hans-Bredow-Institut (Hg.): *Medien von A bis Z*. (S.56-59). Wiesbaden: VS Verlag.

Evans-Thirlwell, E. (2012). *Ken Levine "disappointed" by focus on breasts in Bioshock Infinite*. URL: [http://www.totalxbox.com/37374/ken-levine-disappointed-by-focus-on-breasts-in-bioshock-infinite/?ns\\_campaign=mobile-yml&ns\\_mchannel=mobile-site&ns\\_source=oxm&ns\\_linkname=0&ns\\_fee=0](http://www.totalxbox.com/37374/ken-levine-disappointed-by-focus-on-breasts-in-bioshock-infinite/?ns_campaign=mobile-yml&ns_mchannel=mobile-site&ns_source=oxm&ns_linkname=0&ns_fee=0) (Stand: 21.06.2014)

Gander, P. (1999). *Two myths about immersion in new storytelling media*. Lund University Cognitive Studies 80.

Habgood, J. u.a. (2010). *The Game Maker's Companion*. New York: Apress

Klimmt, C. (2004). Computer- und Videospiele. in: R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Hg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (S. 695-716). Göttingen: Hogrefe.

Kühn, A. (2011). Computerspiel und Immersion. Eckpunkte eines Verständnisrahmens. in: Institut für immersive Medien (Hg.): *Jahrbuch immersiver Medien 2011*. (S. 50-62). Marburg: Schüren .

Latham, A.S. (2012). *Comic Books vs. Greek Mythology: The Ultimate Crossover for the Classical Scholar*. Unpublizierte Masterarbeit, The University of Texas at Tyler, Tyler.

Madigan, J. (2014). *Why We Love Ellie From The Last of Us*. URL: <http://www.psychologyofgames.com/2014/03/why-we-love-ellie-from-the-last-of-us/> (Stand: 21.06.2014)

Pietschmann, D. (2009). *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*. Boizenburg: VWH.

Petitte, O. (2013). *BioShock Infinite's animation director discusses Elizabeth's visual evolution*. URL: <http://www.pcgamer.com/2013/03/21/bioshock-infinite-animation-director-on-elizabeths-visual-evolution/> (Stand: 21.06.2014)

- Schirra, J.R.J. & Carl-McGrath, S. (2002). Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm. in: M. Strübel (Hg.): *Film und Krieg – Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse*. (S.149-163). Leverkusen: Leske+Budrich
- Sorg, J. (2009). Gemischtes Doppel. Zur Psychologie narrativer Formen in digitalen Spielen. in: Beil, B. (Hg.) u.a.: *It's all in the Game. Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*. (S.91-107)Marburg: Schüren
- Sorg, J. (2010). Figurenkonzepte im Computerspiel. in Leschke, R., Heidbrink, H.: *Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien*. (S. 341-371). Konstanz: UVK
- Tremblay, J. (2013). *Improving Behaviour and Decision Making for Companions in Modern Digital Games*. in proceeding of the Ninth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference in Boston
- Yahyavi, A. u.a. (2013). *Towards the Design of a Human-Like FPS NPC using Pheromone Maps*. in proceeding of the international games innovation conference. IGIC 2013 in Toronto

# Bildevverzeichnis

Abb. 1: <http://forums.2k.com/showthread.php?192626-Elizabeth-missing-the-last-joint-of-her-little-finger>

# Anlagen

## Fragebogen: Einleitung

### Bachelorarbeit Umfrage zum Thema Sidekicks

Im Rahmen meiner Bachelorarbeit versuche ich zu analysieren, was einen guten Sidekick in einem Videospiel ausmacht.

Hierfür werde ich einige ausgesuchte Fallbeispiele analysieren, aber auch empirische Daten zu Rate ziehen. Für den empirischen Teil der Arbeit habe ich diesen Fragebogen erstellt, um herauszufinden, was Videospieler an Sidekicks mögen und was wiederum nicht.

Darum bitte ich dich diesen ehrlich und vollständig auszufüllen.\*

Was versteht man unter einem Sidekick?

Sidekicks sind spezielle Nebencharaktere in Videospielen (aber auch anderen Medien), die für die Geschichte, beziehungsweise das Abenteuer und den Protagonisten besonders wichtig sind. Diese begleiten ihn meist vom Anfang bis hin zum Abschluss des Abenteuers oder haben zumindest immer wiederkehrende Auftritte.

Sie dienen oft dazu die Dramaturgie zu steigern, eine emotionale Bindung aufzubauen oder Humor in die Geschichte zu bringen. Sie sind meist nicht so begabt wie der Protagonist und oft aus verschiedensten Gründen auf seine Hilfe angewiesen, sind aber in bestimmten Momenten die Rettung in der Not.

Bekannte Beispiele für Sidekicks sind Batmans Robin, Sherlock Holmes Dr. Watson, Robinson Crusos Freitag oder Marios Luigi bzw. Yoshi.

Bitte beachte das nicht jeder beliebige Nebencharakter den du magst auch gleich ein Sidekick ist.

Viel Spaß beim beantworten der Fragen und vielen Dank für deine Hilfe!

Philipp Glietsch

\*Dieser Fragebogen richtet sich in erster Linie an erfahrenere Videospieler die bereits viele (Singleplayer-) Spiele gespielt haben und somit ein breiteres Bild von Nebencharakteren, insbesondere Sidekicks und Geschichten in Videospielen haben. Falls du dir nicht sicher bist, schau dir den Fragebogen an und schätze danach ein ob du die Fragen beantworten kannst.

\*\*Die Umfrage ist komplett anonym und ich erhalte ausschließlich die von dir ausgefüllten Antworten

MÜNZE EINWERFEN



▼ ODER WEITER KLICKEN UM ZU STARTEN

Weiter »

## Fragebogen: Fragen zu demografischen Daten

**Bachelorarbeit Umfrage zum Thema Sidekicks**

\* Erforderlich

**Umfrage****Wer bist du?****Alter \***

- ☐ <15
- ☐ 15 - 20
- ☐ 21 - 25
- ☐ 26 - 30
- ☐ 31 - 35
- ☐ 36 - 40
- ☐ 40+

**Geschlecht \***

- ☐ Männlich
- ☐ Weiblich

**Auf welcher Plattform spielst du überwiegend? \***

- ☐ Konsole (Xbox, PlayStation, Wii, etc)
- ☐ PC
- ☐ Handheld (PSP, Gameboy, Smartphone, etc)

**Wie viele Spiele hast du bereits gespielt? \***

Hier reicht eine grobe Schätzung

- ☐ <10
- ☐ 10 - 20
- ☐ 21 - 40
- ☐ 41 - 60
- ☐ 61 - 80
- ☐ 80+



**Fragebogen: Multiple-Choice-Fragen****Was denkst du über Sidekicks?****1 Wie wichtig ist dir die Präsenz des Sidekicks im Hinblick auf das Gameplay? \***

Sollten Sidekicks deiner Meinung nach sehr oft und maßgeblich in das Spielgeschehen eingreifen oder eher selten und dezent?

1 2 3 4 5

wenig Einmischung ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ viel Einmischung

**2 Wie wichtig ist dir die Präsenz des Sidekicks im Hinblick auf die Geschichte? \***

Sollten Sidekicks deiner Meinung nach Dreh- und Angelpunkt der Geschichte sein oder nur ein Teil davon?

1 2 3 4 5

Teil der Geschichte ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Dreh- und Angelpunkt

**3 Wie wichtig ist dir die Präsenz des Sidekicks im Hinblick auf das Storytelling? \***

Sollte die Geschichte überwiegend durch den Sidekick erzählt werden oder sollten sie nur Teil der Geschichte sein?

1 2 3 4 5

Sidekick ist Teil der Geschichte ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sidekick erzählt Geschichte

**4 Wie "selbstständig" sollte ein Sidekick agieren? \***

Sollten Sidekicks immer auf Befehle des Spielers warten oder vollkommen autonom agieren?

1 2 3 4 5

wenig (der Spieler gibt Anweisungen) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ sehr (der Sidekick agiert autonom)

**5 Wie gimmickhaft sollten Sidekicks sein? \***

Sollten Sidekicks ein dauerhafter Bestandteil des Spiels sein oder eher ein wiederkehrendes bonus- (in Form von bspw. Spezialkräften/-Attacken) / minispielartiges Auftreten haben?

1 2 3 4 5

Gimmick ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Dauerhafter Bestandteil

## Fragebogen: Offene Fragen

6 Nenne gute Beispiele für Sidekicks in Videospielen! \*

7 Was hat dir an diesen besonders gut gefallen? \*

8 Nenne schlechte Beispiele für Sidekicks in Videospielen! \*

9 Was hat dir an diesen überhaupt nicht gefallen? \*

10 Welche Vorteile haben deiner Meinung nach Videospiel-Sidekicks gegenüber herkömmlichen Sidekicks?

Durch die interaktive Komponente von Videospielen eröffnen sich vollkommen neue Wege, welche Vorteile bringt das mit sich?

11 Welche Nachteile haben deiner Meinung nach Videospiel-Sidekicks gegenüber herkömmlichen Sidekicks?

Durch die interaktive Komponente von Videospielen gibt es viele Schwierigkeiten, welche Nachteile bringt das mit sich?

**GESCHAFFT!  
VIELEN DANK FÜR DEINE HILFE!**



**A WINNER IS YOU**

[« Zurück](#) [Senden](#)

Geben Sie niemals Passwörter über Google Formulare weiter.

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname